

PRESENSE | Rudolfo Quintas

Índice / Index

I.

ADÉRITO FERNANDES MARCOS

Artefacto Presense:
do ciclo criativo à experiência
transdisciplinar

04

Presense Artefact:
from the creative cycle to the
transdisciplinary experience

07

II.

VERÓNICA METELLO

PRESENSE
nunca somos o mesmo | o outro que
somos nós : notas do processo

11

PRESENSE:
we are never the same | the other
who we are : process notes

14

III.

SÓNIA ALVES

A importância de um programa
educativo em contexto expositivo.
Definindo critérios de mediação para
arte interactiva: PRESENSE

23

The importance of an educational
program in an exhibition context.
Defining mediation criteria
for interactive art: PRESENSE

34

IV.

TRABALHOS / WORKS

43

V.

RUDOLFO QUINTAS

Biografia

23

Biography

34

ARTEFACTO PRESENSE: do ciclo criativo à experiência transdisciplinar

A arte computacional assume-se hoje, quiçá mais do que nunca desde o advento dos computadores pessoais, como expressão artística contemporânea que acarreta em si todas as características dessa revolução tecnológica, em pleno desenvolvimento, que nos envolve e convoca todos os dias, na forma de serviços, aplicações e artefactos computacionais, na senda de novos discursos estéticos ubíquos, em rede, eventualmente voláteis e efémeros, virtuais ou de realidade aumentada, ou proporcionando experiências significativas baseadas na expressividade informativa multimedial que hoje impera nos conteúdos digitais.

Os objectos de arte computacional são artefactos de natureza híbrida ocupando o espectro que vai desde os objectos de cariz puramente digital (binária), tais como os objectos de web-arte ou de realidade virtual, até aqueles que incorporam elementos computacionais (não necessariamente binários) com componentes materiais físicos e mecânicos, tais como as instalações de arte. Nestes artefactos, os artistas não raramente exploram a interactividade e a expressividade informativa e comunicacional no seu maior potencial, transformando-os em indutores da acção-intervenção artística e cultural. São, na sua essência mais profunda, manufactos para serem interactuados por um apreciador que se assume como utilizador-fruidor, numa viagem de contemplação estética de natureza polissémica, podendo assumir múltiplos contextos de fruição, desde a educativa, científica, lúdica, filosófica ou mesmo a sagrada (Grau, 2003).

O processo de criação em arte computacional /digital baseia-se usualmente na colaboração do artista com uma equipa multidisciplinar, abarcando saberes e competências desde as tecnologias, engenharia, mecânica, design, curadoria, etc., partilhando espaços informacionais e comunicacionais comuns. O processo tende a orientar-se fortemente para o desenho da mensagem ou mensagens que abordam o conceito que subjaz o artefacto. O significado de design, neste contexto, orienta-se para o esforço consciente na criação de um artefacto que seja simultaneamente funcional e esteticamente apelativo.

Trata-se de uma perspectiva que herda aspectos, tanto do pragmatismo do design em engenharia, mas, também, da inventividade própria e livre da arte aplicada. Em arte computacional, a sistematização aparece primariamente para potenciar o propósito de todo o processo criativo, i.e., atingir um artefacto pleno e funcional, enquanto se percorreu um caminho de reflexão pessoal (e colaborativa em equipa) acerca do próprio processo de criação, feito, necessariamente, de avanços e recuos.

O projecto Presense, apresentado neste livro, constitui em si um excelente exemplo de iniciativa de criação em arte computacional /digital. No projecto Presense, o processo criativo arranca com a experimentação seminal do artista, que joga com os conceitos, alguns de grande complexidade científica, enquanto experimenta com os materiais, os sistemas e algoritmos, os cenários aplicativos, um processo potencialmente desorganizado ou aleatório, ao qual se juntam gradualmente outros intervenientes, detentores de competências e saberes necessários à obra que nasce. E então, paulatinamente, um aspeto ou questão particular sobressai e ganha a atenção especial, tornando-se o centro da experimentação e da reflexão, baseando a implementação, onde vários caminhos alternativos de evolução se colocam, que serão eventualmente tentados, no sentido de progressivamente atingir ins-

tâncias mais refinadas, sendo uma das quais (ou grupo delas) escolhida para suportar a experimentação e o desenvolvimento continuado até atingir o artefacto final.

“De facto, uma das actividades centrais do processo de criação em arte digital é a meditação estética, que representa os momentos de contemplação onde o artista revisita a sua visão inicial à luz das decisões tomadas (ou em vias de tomar) durante as fases de desenho e implementação do artefacto e estabelece com este uma relação interior profunda. Esta reflexão estética conduz-se por dois vetores fundamentais, a saber, a apreensão estética relacionada com a necessidade de proporcionar uma experiência perceptiva de prazer, sentido ou satisfação (ou outras); e a inovação tecnológica que abarca as questões da exploração das características de maior potencial da tecnologia, no sentido desta poder efectivamente funcionar como força condutora /indutora para a criação de novos discursos estéticos.” (Marcos, 2012:140)

No projecto Presense, ambiciona-se atingir a catarse necessária à redescoberta de um engenho criativo de natureza multi, inter e transdisciplinar, onde a arte se cruza com a ciência e a tecnologia, gerando novos discursos e significações de índole estético, almejando-se que a própria experiência proporcionada assuma dimensões transdisciplinares de carácter filosófico e sagrado. Os artefactos Presense representam, em última instância, manifestações de uma contemporaneidade eclética, plural e complexa.

Referências

- (2003). *Virtual Art — From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Marcos, A.F. (2012). Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. *INVISIBILIDADES: Revista Iberoamericana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*. ISSN 1647-0508. Vol. 3 (set. 2012), p. 138–145.

Adérito Fernandes Marcos (aderito.marcos@uab.pt) é Presidente da Direcção da Artech — Associação Internacional de Arte Computacional (www.artech-international.org), Professor Catedrático da Universidade Aberta — Universidade pública de ensino à distância e Director do Doutoramento em Média-Arte Digital conjunto da Universidade Aberta e da Universidade do Algarve.

PRESENSE ARTEFACT: from the creative cycle to the transdisciplinary experience

By
Adérito Fernandes Marcos

Computer art is now, perhaps more than ever since the advent of personal computers, taken to be a contemporary artistic expression that carries in itself all the characteristics of that technological revolution in full development that involves and calls us every day, in the form of services, applications and computer artifacts, in the footpath of new ubiquitous aesthetical discourses, networked, eventually volatile and ephemeral, virtual or of augmented reality, or providing significant experiences based on the informative multimedial expressivity that prevails in digital contents.

Computer art objects are artifacts of an hybrid nature occupying the spectrum that goes from purely (binary) digital objects, as web-art or virtual reality objects, to those that incorporate computational elements (not necessarily binary) with mechanic and physical material components, such as art installations. In these artifacts, not uncommonly, artists explore interactivity and informative and communicational expressivity in its broader potential, transforming them into inductors of artistic and cultural action-intervention. They are, in their deeper essence, manufactured to be inter-acted by an appreciator who assumes oneself as a user-enjoyer in an aesthetical contemplation trip of a polysemic nature, that can take multiple contexts of fruition, such as educational, scientific, recreational, philosophical or even sacred (Grau, 2003).

The process of creation in computer/digital art is usually based in the collaboration of the artist with a multidisciplinary team that embraces expertise and abilities from the technologies, engineering, mechanics, design, curatorship, etc., sharing common informational and communicational spaces. The process tends to be strongly oriented to the drawing of the message or messages that approach the concept underlying the artifact. The meaning of design, in this context, is oriented towards the conscious effort of an artifact that is simultaneously functional and aesthetically appealing.

It is a perspective that inherits aspects both from the pragmatism of engineering design and from the proper and free inventiveness of applied art. In computer art, the systematization appears primarily to potentiate the purpose of the whole creative process, that is, to reach the complete and functional artifact while one has pursued a path of personal (and collaborative, in a team) reflection about the process of creation itself, that necessarily includes ups and downs.

The Presense project presented in this book is in itself an excellent example of the enterprise for creation in computer/digital art. In the project Presense, the creative process begins with the enabling experimentation of the artist, playing with the concepts, some of them of great scientific complexity, while experiments with the materials, the systems and the algorithms, the application scenarios, a potentially disorganized or random process, to which gradually join other interveners with competencies and expertise needed for the work to rise. And then, an aspect or a particular question gradually stands out and gains special attention, becoming the kernel of the experimentation and the reflection, grounding the implementation, where various alternative paths of evolution are put, that will eventually be experimented, in order to progressively achieve more refined instances, being one of them (or a group of them) chosen to support the experimentation and the continued development until the final artifact is accomplished.

“In fact, one of the central activities of the process of creation in digital art is the aesthetic musing that represents the moments of contemplation where the artist revisits his initial vision in the light of the taken (or to be taken) decisions during the drawing and implementation phases of the artifact and settles with it a deep interior relation. This aesthetic reflexion is driven by two fundamental vectors, to be known, the aesthetic grasping related to the need to provide a perceptual experience of joy, sense or satisfaction (or other); and the technological innovation that embraces the questions on exploring the characteristics of bigger potential of the technology, in the sense that it can effectively work as a conductive/inductive strength for creation of new aesthetical discourses.” (Marcos, 2012:140)

In the project Presense it is aspired to achieve the needed catharsis for the rediscovery of a creative engine of a multi-, inter- and trans-disciplinary nature where art crosses science and technology, generating new discourses and meanings of an aesthetical nature, aspiring that the provided experience itself takes trans-disciplinary dimensions of philosophical and sacred character. The Presense artifacts ultimately represent expressions of an eclectic, plural and complex contemporaneity.

References

- (2003). *Virtual Art — From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Marcos, A.F. (2012). Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. *INVISIBILIDADES: Revista Iberoamericana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*. ISSN 1647-0508. Vol. 3 (set. 2012), p.138–145.

Adérito Fernandes Marcos is the President of the Direction of Artech — Associação Internacional de Arte Computacional (www.artech-international.org), Professor at the Universidade Aberta — Universidade pública de ensino à distância and Director of the Doctoral Program in Media-Digital Art in partnership with Universidade Aberta and Universidade do Algarve.

PRESENSE

nunca somos o mesmo | o outro que somos nós:
notas do processo

Ora, o que é a espontaneidade?

É a manifestação da energia num corpo não codificado (sendo o corpo do autómato a metáfora moderna do corpo codificado, a imagem ideal do nosso corpo domado, preparado para reagir a sinais).

José Gil

Autrement dit, c'est par le corps que s'établit le plan continu des expériences, tandis c'est par le mental que se crée l'exteriorité que nos permet de circuler, de déambuler à surface du monde, d'expérimenter des nouvelles relations, de consolider les systèmes qui, dans le meilleur des cas, sont des chambres d'écho des vibrations corporelles qui composent les expériences”

David Lapoujade

1. Recentemente, o investigador Norte-americano Fox Harrell propôs uma leitura do poder expressivo dos media computacionais por via da sua análise enquanto criadores e reveladores do que designou por fantasmas¹. Segundo Harrell, *estes fantasmas são uma combinação de imaginário (mental e sensorial) e ideias. Um fantasma não é simplesmente o resultado de um processo neurobiológico específico, mas um corresponde a um tipo amplo de fenómeno cognitivo*². Segundo Harrell, estes são misturas de cultura e imaginação perceptivo-sensorial, são fenómenos cognitivos, são metáforas, representações sociais-tecnológicas e poéticas, que modelam e enquadram a experiência do quotidiano. São incorporados em percepções sensoriais — elaboradas, imediatas ou recordadas —, imagens que são combinadas com ideias, formatadas por experiências pessoais e categorias sociais, formando, em cristalizações, dispositivos sensoriais. Ou seja, *semi-invisibilidades* modulando a percepção e o corpo, a relação e constituição do sentido — ou uma doação de sentido tida como *natural* e que se apaga a si mesma no seu próprio artifício (como o mostra Bruce Bégout³ na quotidianização através da qual se sobrepõe, subtil e veladamente, a crença, a *doxa*, por via do *bom senso* e do *senso comum*, à percepção⁴). O que os fantasmas formulados por Harrell operam, é duplamente expressão e actualização de *sedimentações* — se seguirmos Foucault, e segmentarização, se seguirmos Deleuze e Guattari — ou organização: *somos segmentarizados por todo o lado e em todas as direcções. O Homem é um animal segmentar. A segmentaridade pertence a todos os estratos que nos compõem. Habitar, circular, trabalhar, brincar: a vivência é segmentarizada espacial e socialmente*⁵. Os fantasmas de Harrell fazem coincidir no *poder expressivo* dos media computacionais a actualização da formulação de dispositivo — *as máquinas de fazer ver e as máquinas de fazer falar*⁶, os dispositivos de Foucault: articulando performatividades e visibilidades, modelando os corpos e as relações, constituindo processos de subjectivação. São nós de confluência, espécies de *novelos* ou *meadas*⁷, que mais não são do que *estratégias de relação de forças suportando os tipos de saber, e suportada por eles*⁸, fazendo o *ponto de ligação de elementos heterogéneos: discursos, sim, mas também os regulamentos, soluções arquitectónicas, decisões administrativas, proposições filosóficas e morais, tecnologias*⁹.

2. Datam de 1543 as primeiras dissecações anatómicas, feitas por André Vesálio (1514–1564), médico holandês, professor em Pádua. Data desse mesmo ano a sua obra maior — *De Humani Corporis Fabrica*: fazendo a prova, por via da observação experimental, da teoria.

Ocorre então uma radical transformação da abordagem e representação do corpo humano. Abre-se, faz-se luz para dentro, é o advento da anatomia, cujo dispositivo visual é o da perspectiva cónica renascentista: *através deste aparato óptico, o observador inspecciona fria e distanciadamente a superfície das coisas, sem cheira-las, sem toca-las, sem senti-las, e é precisamente esta distancia, esta frieza que o convida a ir mais além do que a superfície*¹⁰. Anatomia, na sua base etimológica significa desmembramento, separação da relação do corpo com o mundo, corpo coisificado ou des-sacralizado para integrar o universo da ciência e da arte, da representação visual (desenho e livro anatómico, *A anatomia de Dr. Nicolaes Tulp* de Rembrandt) e do espectáculo (teatros anatómicos). Com a anatomia, *perturbando a iconografia medieval*, escreve José Gil, *introduzia (-se) utensílios de precisão: a perspectiva analisa o espaço, separa os corpos, dessacraliza a natureza. A exactidão das estampas anatómicas da Fabrica, testemunha os poderes do novo olhar: estas estampas não são apenas ilustrações, acrescentos do texto, mas fornecem-lhe uma visão insubstituível do trabalho científico — mais do que um “auxiliar de memória”, constituem um instrumento de análise; como tal, contribuem para a instauração de um saber*¹¹. Este saber, feito numa perspectiva que é distância, constitui a imagem do corpo mecânico. O corpo anatómico é o corpo mecânico, feito de peças e partes, uma *assemblage* num todo funcional ou disfuncional, o corpo que, sob o mesmo paradigma mecânico, séculos depois Sterlarc declarou obsoleto¹².

Presence does not make something extraordinary appear.

Instead, it marks the emergence of something very ordinary and develops it into an event: the nature of man as embodied mind.

Erika Fisher-Lichte

3. Espinosa é claro no que respeita à definição de um corpo. Escapando à classificação anatómica, ou moral, do interior e do exterior, à funcionalidade operativa do corpo máquina. O corpo em Espinosa, diz-nos Deleuze, é definido de duas maneiras simultaneamente. *Por um lado um corpo, por muito pequeno que seja comporta sempre uma infinidade de partículas: essas são as relações de repouso e movimento, de velocidades e lentidão entre partículas, que definem um corpo, a individualidade de um corpo. Por outro lado, um corpo afecta outros corpos: é esse poder de afectar e de ser afectado que define um corpo na sua individualidade*¹³. O corpo, os corpos, constituem-se em relação, na sua capacidade de afectar e de ser afectados, de ligação. Os corpos, tudo para além de organismos (sistemas organizados por uma taxonomia anatómica e médica, a norma, a *doxa*, o saber, uma moral, uma lei e consequente performatividade¹⁴) são e o elemento motor e agente dos *contextos sensíveis* por via da afecção.

O contexto sensível — conceito central do trabalho de Rudolfo Quintas, corresponde a todas as relações — motoras, cinéticas, sensíveis, espaciais, emocionais, visuais e de significado, que são activadas e tecnologicamente protocoladas num sistema *embodied interaction*¹⁵.

O seu trabalho cria esses sistemas, e estes sistemas são eles mesmos dispositivos: dispositivos de activação de presença.

Tornando activo o corpo — são máquinas de fazer mover (co-mover) uma subjectividade determinada por uma *embodied mind* na percepção sensível das relações. Trata-se de uma subjectividade motora. O contexto sensível coincide, é, as relações. E já Hume o apontara:

as relações não são os seus termos. Como dispositivo, o contexto sensível conjura e actualiza todos os fantasmas de Harrell, enrola num nó todas as linhas de força de um tempo, dos seus modos e performatividade, técnicas, ritmos, velocidades e bloqueios. Agora, hoje: o agenciamento entre corpo humano e tecnologias digitais é contínuo — a batuta de um quotidiano onde o tempo e a espacialidade se elasticaram à medida dos protocolos de comunicação das redes sociais, dos dispositivos móveis, dos semáforos, do carro computadorizado, do e-mail enviado. E esse fantasma, feito de relações íntimas entre os corpos e os gadgets — constrói um quotidiano, uma performatividade, um dispositivo: uma tecno-estética digital do quotidiano, dos corpos, da motricidade, da expectativa e das reacções. O actual agenciamento entre sujeitos com a tecnologia modela, cria e traduz fantasmas, hábitos, os fantasmas de Harrell, formata e coordena e — subtil e inconscientemente coreografa a performatividade dos corpos e do mundo — numa particular coreo-política¹⁶, dos colectivos e dos indivíduos, e nesta, de uma subjectividade. Para Bernard Stiegler, um quadro de hipercontrolo¹⁷. Mas não só, neste quadro, os *contextos sensíveis* de Rudolfo Quintas são a ordem de variação, *espaços-tempo complicados* para a descodificação dos hábitos modelados pela coreo-política da tecno-estética digital.

Introduzindo estratégias simples de variação: sinestésicas, cinéticas, motoras e de programação computacional, devolvem a consciência da presença ao corpo como presença para si. O outro que sou eu. *A busca da presença marcou a história da filosofia ocidental, a sua metafísica, até aos nossos dias; poderíamos acrescentar: e a do Oriente, com uma só diferença — e notável — o Oriente conservou o corpo como meio de acção directa da produção de presença, enquanto o Ocidente, a partir de um certo momento da sua história, perdeu toda a ligação visível com o corpo. É sem dúvida porque o Ocidente produziu uma civilização que, mais do que qualquer outra, diversificou a exploração das energias do corpo, utilizando-o para toda a espécie de fins sociais, institucionais ou privados e, ao mesmo tempo, mais do que qualquer outra, perdeu a presença para si mesmo dos corpos individuais e do corpo comunitário*¹⁸.

Neste sentido, os *contextos sensíveis* variam, reconvocam as práticas para a concentração das energias no corpo, por via da sensação. Contra-instaurando os sistemas sedimentados, fantasmas, performatividades, colocam o corpo num estado de experiência: um estado excepcional que é um espaço-tempo intenso, que se desdobra numa produção corporal de sentido.

Pois: é assim então, que os *contextos sensíveis* são sistemas de *embodied interaction* por via dos quais Rudolfo Quintas coloca corpos em estados excepcionais, ou presença, cujo resultado — na activação de todas as ligações, a experiência, é uma *embodied cognition*, enquanto consciência de si. Esta, não é apenas da ordem do pré-sentido, ou do infra-sentido. Não acontece antes, ou em simultâneo, não precede nem se segue: é um plano contínuo e imanente, a-cronológico, da ordem da pre-sensação, do natural, do selvagem. O acesso a esse plano, é devolvido a cada um como presença enquanto consciência de si, presença para si, como vimos já. O corpo aberto à sensação intensiva.

4. Trata-se de imprimir uma velocidade, de ligar, ligar ao fluxo, à corrente, ao contexto, fazer mover, co-mover, difundir. Nunca se é o mesmo. Entrar no protocolo, afectar e ser afectado. Esculpir som com movimento, espaço e tempo com som, luz com gestos, corpos com código.

Ou melhor, trata-se de articular imagens, padrões motores e possibilidades, abri-las, fazer luz sobre, mas indo dentro, sentindo, cheirando, movendo, com o próprio corpo fazendo deste, corpo próprio. O dispositivo mudou: não é mais o de uma anatomia que desmonta e observa o corpo de longe, por via da perspectiva cónica, ou no teatro anatómico. No contexto sensível, o dispositivo engoliu o corpo, o dispositivo é própria velocidade do movimento das ligações activadas — todas e tudo incluído, o corpo também: as tecnologias, a electricidade nos fios, os fios, a imagem no ecrã, a cadência do código, o pensamento do artista, a programação, os cheiros e temperaturas, os corpos e as veias, a batida do coração, sístole e diástole audível, e a endocitose, o movimento no interior das células, o movimento que se alonga no espaço fazendo-se um metro, ou um ângulo ou um outro corpo, mesmo que o outro seja o do próprio.

Os corpos não são mais nem objectos (a dissecar e ver de longe), nem os dos espectadores (da dissecação, do quadro, da peça de teatro): são criadores, e em relação. São corpos feitos parte do dispositivo para se fazerem espontaneamente dançantes, a-normativos, conscientes de si. Muda o paradigma, duplamente. Nem na maca, nem na plateia. O corpo é palco de ligações, vector no sistema e, nisso, co-criador e espectador de si mesmo. O que está em questão: o corpo como um sistema dinâmico num outro sistema também dinâmico, tudo em permanente actualização, micro-movimento, em constante mudança. Nunca somos os mesmos, contínuo agenciamento e resultado da troca dinâmica, fazendo da única constância a impermanência, conectando experiências e significações vivas, e a isso se chama corporeidade. Uma *existência física*.

A corporeidade determina, por via da relação activa entre várias instâncias que a formam em relação com a experiência, um processo de subjectivação. O corpo humano, recorda Shaun Gallagher, no *modo como estrutura a experiência humana também formata a experiência do self, e talvez até a possibilidade de desenvolver um sentido de self. Se o self é qualquer outra coisa mais que isto, é no entanto e antes de tudo, um embodied self*⁹.

É assim que os *contextos sensíveis* de Rudolfo Quintas cumprem as duas alternativas que Daniel Canogar propôs como novos modelos somáticos para a problemática do corpo humano na arte: primeiro, a exploração/experimentação artística de um corpo feito de movimento, do *corpo gestual*, que se escapa à dicotomia interior-exterior e, segundo, a superação do dispositivo perspectiva cónica, responsável, segundo este, pela relação de distância e lonjura, que temos com os nossos corpos²⁰.

5. Se a dança tem sempre um carácter “divino” isto deve-se ao facto de se situar aquém de qualquer sintaxe, qualquer que seja a gramática ou léxico que sirva nesse momento. Fundamentalmente, dançar significa confundir o léxico com a gramática, de tal modo que os gestos não reenviam a nenhum sentido fora dos movimentos corporais: nesse aspecto, tudo está a descobrir na expressão, não há nada de escondido, nem nenhum mundo oculto; espécie de levitação que se basta a si mesma, com o seu espaço e tempo próprios, a dança traz em si e perante todos a chave da inteligência do corpo²¹.

6. Presense é um projecto de investigação e criação, feito numa zona de problematização híbrida e tecnologizada, onde a performance fornece um plano de composição para a experimentação de uma imagem e percepção de si. Presense reúne os últimos desenvol-

vimentos de um trabalho sistematizado em quatro séries, realizado ao longo dos últimos 10 anos, cobrindo o espectro que vai da arte sonora, à investigação conjunta de cientistas e artistas. É uma fase num processo de investigação que explora a redefinição das relações entre corpo, movimento, representação/retrato, agenciamento entre corpos e dispositivos computacionais, sensibilidade e contexto, *modo de ser espectador* e processo. Presense envolveu cientistas e artistas, neurocientistas, filósofos, corpos dançantes, tecnologia, programação, conceitos, espera, falha e divergência. Universidades, viagens, residências, centros de investigação, discussão, diálogo, confronto de conceitos, paradigmas e métodos. Este resultado, materializa-se numa exposição e no seu programa pedagógico, numa conferência e na edição deste livro. O resultado, em devir, é feito por todos que entram, se ligam e performam, do micro movimento celular à dança espontânea, da produção de pensamento à redefinição de perspectivas. Por isso, como projecto, Presense é um dispositivo também ele, feito de várias ligações e constante desdobramento, ou uma máquina para mapear novas direcções.

Notas

- 1 Fox Harrell, *Phantasmal Media — An approach to imagination, computation and expression*, MIT Press, 2013. A utilização em inglês deve ser considerada, na sua tradução para o português rementendo para a etimologia comum do Latim, *phantasma* e do grego, *phántasma* imagem, uma visão, similar à palavra visão: *phantázein* que significa colocar, revelar à mente, diante da mente.
- 2 Id.ibid, p. 6
- 3 Bruce Bégout, *La découverte du quotidien*, Allia, Paris, 2010
- 4 Id.ibid. p. 172–179
- 5 Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Mil Planaltos, Capitalismo e esquizofrenia*, Lisboa, 2007, p. 268.
- 6 Gilles Deleuze, “Qu’est-ce qu’un dispositif?” in AAVV, *Michel Foucault Philosophe*, Paris, 1989, pp-185–195, p.185
- 7 Id.ibid.
- 8 Michel Foucault, *Dits et Ecrits II*, 1970–1088, Paris, 2001, p. 300
- 9 Sandro Chignola, “Sobre o dispositivo, Foucault, Agamben, Deleuze”, in *Cadernos IHU Ideias*, Instituto Humanitas Unisinos, ano 12 · n° 214 · vol. 12 · 2014, p. 7
- 10 Daniel Canogar, “El ojo clinico: fotografia, anatomia, arte” in *La certeza vulnerable, cuerpo y fotografia en el siglo XXI*, Barcelona, 2004, pp. 166–177, p. 167
- 11 José Gil, *Metamorfoses do Corpo*, Lisboa, p.137
- 12 Ver: <http://stelarc.org/?catID=20265>
- 13 Gilles Deleuze, *Spinoza, philosophie pratique*, Paris, 2003, p. 165
- 14 Seguimos Judith Butler no seu *Bodies that matter, on the discursive limits of sex*, NY, 1993, p.12: *A performatividade não é um acto singular, é sempre a reiteração de uma norma ou de um conjunto de normas, ao ponto em que adquire um estatuto de ser-come-acto no presente, e oculta, e dissimula as convenções de que é uma repetição.*
- 15 Para uma complexa definição de contexto no âmbito das artes digitais interactivas, confluindo na definição deste com uma embodied interaction ver Paul Dourish, “What we talk about when we talk about context”, *Ubiquit Comput*, 2004, pp.19–30
- 16 Andre Lepecki, “Coreo- política e Coreo-polícia” in *Ilha R. Antr.*, Universidade Federal de Santa Catarina — UFSC, Florianópolis, SC, Brasil
- 17 No âmbito da conferência: *Vers un art de l’hypercontrôle*, 16 Dezembro 2014, Cité du Livre à Aix-en-Provence, disponível no sítio: http://www.alphabetville.org/rubrique.php3?id_rubrique=46.
- 18 José Gil, *Metamorfoses do corpo*, Relógio d’água, 1997, p. 84
- 19 Shaun Gallagher, *How the body Shapes the mind*, Nova Iorque, 2005, p.23
- 20 Daniel Canogar, Op. cit., p.177, 176
- 21 José Gil, Op. cit., p. 71

Referências

- Bégout, Bruce, *La découverte du quotidien*, Allia, Paris, 2010
- Butler, Judith, *Bodies that matter, on the discursive limits of sex*, New York, 1993
- Canogar, Daniel, “El ojo clinico: fotografia, anatomia, arte” in *La certeza vulnerable, cuerpo y fotografia en el siglo XXI*, Barcelona, 2004, pp. 166–177
- Chignola, Sandro, “Sobre o dispositivo, Foucault, Agamben, Deleuze”, in *Cadernos IHU Ideias*, Instituto Humanitas Unisinos, ano 12 · n° 214 · vol. 12 · 2014
- Cox, Christoph (2009) *Sound Art and The Sonic Unconscious. Organized Sound* 14(1): 19–26 @ 2009 Cambridge University Press. Printed in the UK.
- Deleuze, Gilles “Qu’est-ce qu’un dispositif?” in AAVV, *Michel Foucault Philosophe*, Paris, 1989, pp-185–195
- Deleuze, Gilles, Guattari, Felix, *Mil Planaltos, Capitalismo e esquizofrenia*, Lisboa, 2007

- Deleuze, Gilles, *Spinoza, philosophie pratique*, Les editions du minuit, Paris, 2003
- Fisher — Lichte, Erica, *The transformative power of performance*, Routledge, New York, 2008
- Foucault, Michel, *Dits et Ecrits II, 1970–1088*, Gallimard, Paris, 2001
- Gallegher, S., *How the body shapes the mind*, Oxford university press, NY, 2005
- Gil, José, *Metamorfoses do Corpo*, Lisboa, 2003
- Harrell, Fox, *Phantasmal Media — An approach to imagination, computation and expression*, MIT Press, 2013
- LaBelle, Brandon, *Background noise: perspectives on sound art*. Continuum International Publishing Group, 2006

PRESENCE:

we are never the same | the other who we are:
process notes

Now, what is spontaneity?

It is the energy event in a body not encoded (the robot body being the modern metaphor of the coded body, the ideal image of our tamed body, prepared to respond to signals).

José Gil

In other words, it is through the body that a continuous level of experiences is established, and it is through the mind that the exteriority that allows us to travel is created, to wander in world space, to experiment new relationships, consolidate systems, which in the best case, are echo chambers of the bodily vibrations that compose the experience.

David Lapoujade

1. Recently, the North American researcher Fox Harrell proposed a reading of the expressive power of computing media through its analysis as creators and developers of what he called phantasms¹. According to Harrell, *these phantasms are a combination of the imaginary (mental and sensory) and ideas. A phantasm is not simply the result of a specific neurobiological process, but corresponds to a broad cognitive phenomenon*². According to Harrell, these are mixtures of the culture and perceptual-sensory imagination, they are a cognitive phenomena, metaphors, social and technological and poetic representations modelling and framing the experience of everyday life. They are incorporated into sensory perceptions — elaborated, immediate or recalled — images that are combined with ideas, shaped by personal experiences and social groups, forming, in crystallization, sensory devices. They are semi-invisibilities modulating the perception and the body, the relationship and the constitution of meaning — or a sense perceived as natural extinguishing itself in its own artifice (as Bruce Bégout³ shows in his theory of the process of “daily lifeation” through which perception is superposed in a subtle and veiled way by belief, the *doxa*, through common sense, and from *common sense*, to perception⁴). What the phantasms formulated by Harrell operate, is the double expression and update of *sedimentations* — if we follow Foucault, and segmentation, if we follow Deleuze and Guattari — or organisation: *we are segmented everywhere and in all directions. Man is a segmenting animal. The segmentarity belongs to all strata that compose us. Inhabit, circulate, work, play: the experience is segmented spatially and socially*⁵. Harrell’s phantasms match in the expressive power of computing medias the updating of the apparatus making — *the machines that make you see and the machines that make you talk*⁶, Foucault’s apparatus: articulating performances and visibilities, modelling bodies and relationships, forming subjectivity processes. These are knots of confluence, types of balls and skeins⁷, which are nothing more than *strategies of power relations supporting types of knowledge, and supported by them*⁸, forming the *connection point of heterogeneous elements: speeches, yes, but also regulations, architectural solutions, administrative decisions, philosophical and moral propositions and technologies*⁹.

2. The first anatomical dissections, made by André Vesalius, dutch physician, professor at Pádua (1514–1564), date back to 1543. It is also the year of his greatest work — *De Humani Corporis Fabrica*: providing proof, through experimental observation. At this moment a rad-

ical transformation on the approach and representation of the human body occurs. There is an opening, an enlightening in the advent of anatomy, whose visual device is the conical perspective of the renaissance: *through this optical apparatus, the observer inspects coldly and detachedly the surface of things, without smelling, touching, feeling them. Such distance ends up by creating precisely the need to go further than just the surface*¹⁰. Anatomy, in its etymological basis means dismemberment, the separation of the body relationship with the world, objectifying the body or de-sacralizing it to integrate the world of science and art, the visual representation (drawing and anatomical book, Rembrandt's *The Anatomy of Dr. Nicolaes Tulp*) and show (anatomical theatres). With the anatomy, *disturbing the medieval iconography*, writes José Gil, *precision tools are introduced: the perspective analyses space, separates the bodies, de-sacralizes nature. The accuracy of the anatomical prints of Fabrica, witness the power of the new vision: these prints are not just drawings, additions to the text, but provide an irreplaceable view of the scientific work — more than a “memory aid” they are tool for analysis; as such, contributing to the establishment of knowledge*¹¹. This knowledge, acquired in a perspective of distance, embodies the image of the mechanical body. The anatomical body is the mechanical body, made of pieces and parts, an assemblage in a functional or dysfunctional whole, the body that, under the same mechanical paradigm, centuries later Sterlarc declares obsolete¹².

Presence does not make something extraordinary appear.

Instead, it marks the emergence of something very ordinary and develops it into an event: the nature of man as embodied mind.

Erika Fisher-Lichte

3. Spinoza is very clear regarding the definition of a body. Escaping the anatomical or moral classification of the interior and exterior, of the operational functionality of the body machine. The body, in Spinoza, Deleuze tells us, is defined simultaneously in two ways. *On one hand one body, however small it may be always includes a multitude of particles: these are the relations of rest, motion, and different velocities and slowness between particles that define a body, the individuality of a body. And on the other hand, a body affects other bodies: It is this power to affect and be affected that defines a body in its individuality*¹³. The body, the bodies constitute themselves in relationships, in their ability to affect and be affected, in their connectivity. The bodies, everything beyond organisms (systems organized by an anatomical and medical taxonomy, the norm, the *doxa*, knowledge, morality, a law and consequent performativity¹⁴) are the moving element and agent of *sensitive contexts* by means of affection.

The sensitive context — a central concept in Rudolfo Quintas' work, corresponds to all relations — motor, kinetic, sensitive, spatial, emotional, visual and meaning, which are activated and technologically protocolled in an *embodied interaction system*¹⁵.

His work creates these systems, and these systems are themselves apparatus: devices activating presence. Making the body active, they are machines designed to move (co-motion) a subjectivity determined by an embodied mind in the sensitive perception of relations. It is about a moving subjectivity. The sensitive context coincides, it is, the relations. And Hume himself had pointed it out; the relations are not their terms. As a device, the

sensitive context convokes and actualizes all Harrell's phantasms, rolling into a knot all the force lines of time, its modes and performativity, techniques, rhythms, velocities and blockages. Now, today: the interaction between human body and digital technologies is continuous — the baton of a daily life where time and spatiality elastify in accordance with the communications protocols of the social networks, of the mobile devices, of the traffic lights, of the computerized car, of the sent e-mail. And that phantasm, made of intimate relations between bodies and the gadgets — builds a daily life, a performativity, a device: a digital techno-aesthetics of daily life, of bodies, of motricity, of expectation and reactions. The present interaction between subjects with technology models, creates and translates phantasms, habits, Harrell's phantasms, formats and co-ordinates and — subtly and unconsciously choreographs the performativity of the bodies and of the world — in a particular choreo-policy¹⁶, of the collective and the individuals, and in this, of a subjectivity. For Bernard Stiegler, a representation of hyper-control¹⁷. But that is not all, in this representation, Rodolfo Quintas' sensitive contexts are the order of variation, complicated space-times for the de-codification of habits modelled by the choreo-policy of digital techno-aesthetics.

Introducing simple variation strategies: kinaesthetic, kinetic, motor and of computational programming, return the conscience of the presence to the body as *presence of the self*. The other who is me. *The search of the presence has marked the history of western philosophy, its metaphysics, until present day; we could add: and that of the East, with one only, yet noteworthy, difference — the East preserved the body as a means of direct action of production of presence, whilst the West, from a certain point in its history, lost all visible connection with the body. This is no doubt due to the fact that the West produced a civilization that, more than any other, diversified the exploration of the body's energies, using it for all kinds of social, institutional and private purposes and, at the same time, more than any other, lost the presence for one-self of the individual bodies and the community body*¹⁸.

In this sense, the *sensitive contexts* vary, recalling the practices for the concentration of the energies in the body, by means of sensation. Counter-establishing the sedimented systems, phantasms, performativities, they place the body in a *state of experience*: an exceptional state which is an intense space-time, which unfolds in a bodily production of sensation.

So: it is like this then, that the *sensitive contexts* are systems of embodied interaction via which Rudolfo Quintas places bodies in exceptional states, or presence, the result of which — through the activation of all the connections, the experience, is an embodied cognition, the conscience of self. This does not pertain only to the order of the pre-sense, of the infra-sense. It does not happen before, or simultaneously, it does not precede nor follow: it is a continuous and immanent plane, un-chronological, of the order of pre-sensation, of the natural, of the wild. The access to that plane, is returned to each one as presence self awareness, presence to one self, as we saw before. The body open to intensive sensation.

4. It is about setting in motion a velocity, connecting, connecting to the flux, to the current, to the context, making something move, move together, propagate. One is never the same. To enter the protocol, to affect and be affected. To sculpt sound with movement, space and

time with sound, light with gestures, bodies with code. Or rather, it is about articulating images, motion patterns and possibilities, to open them, shed light on, but going within, feeling, smelling, moving, with one's own body, making it exclusive. The device changed: it is no longer part of an anatomy which dismantles and observes the body from afar, through the conic perspective, or within the anatomic theatre. In the sensitive context, the device swallowed the body, the device is the very speed of the movement of the activated connections — all and everything included, the body as well: the technologies, the electricity in the wires, the wires, the image on the screen, the pace of the code, the thought of the artist, the programming, the smells and temperatures, the bodies and the veins, the beat of the heart, systole and diastole audible, and the endocytosis, the movement within the cells, the movement which stretches out in space forming a meter, or an angle or another body, even though it might be one's own.

The bodies are no longer neither objects (to be dissected and seen from afar), neither those of the spectators (of the dissection, of the painting, of the play): they are creators, and in relation. They are bodies made part of the device, thus spontaneously becoming dancing, un-normative, conscious of themselves. The paradigm changes, doubly. Neither on the stretcher nor on the stage. The body is the stage of connections, vector in the system and, as such, co-creator and spectator of itself. That which is in question: the body as a dynamic system in another likewise dynamic system, all in permanent actualization, micro-movement, in constant change. We are never the same, continuous interaction and result of the dynamic interchange, making impermanence the only constancy, connecting living experiences and meanings, and this is called corporeality. *A physical existence.*

Corporeality determines, by means of the active relation between the various instances which form it in relation to the experience, a process of subjectivation. The human body, recalls Shaun Gallagher, in *the way that it structures the human experience, also formats the experience of self, and likewise even a possibility of developing a sense of self. If the self is something else more than this, it is nevertheless and above all, an embodied self*⁹.

It is in this way that the sensitive contexts of Rudolfo Quintas fulfil the two alternatives that Daniel Canogar proposed as new somatic models to the problematic of the human body in art: first, the artistic exploration/experimentation of a body made of movement, of the *gestural body*, which escapes the dichotomy of interior-exterior and, second, overcoming the conical perspective device, which is, according to him, responsible for the relation of distance we have to our bodies²⁰.

5. *If dance always has a "divine" character, this is due to the fact that it is situated beyond any syntax, whatever grammar or lexicon might be in use that moment. Fundamentally, dancing means confusing the lexicon with the grammar, in such a manner that the gestures do not report to any senses outside the body movements: in that aspect, everything is to be discovered in the expression, there is nothing hidden, nor any hidden world; a kind of levitation that is self-sufficient, with its own space and time, dance brings in itself and before all, the key to the intelligence of the body*²¹.

6. Presense is an investigation and creation project, made in an area of hybrid and technologized problematization, where performance provides a composition plane for the experimentation of an image and perception of self. Presense combines the latest developments of a systematized work in four series, carried out during the last 10 years, covering the specter which goes from sound art, to the combined investigation of scientists and artist. It is a phase in an investigation process which explores the redefinition of the relations between body, movement, representation/portrait, interaction between bodies and computational devices, sensibility and context, *modes of spectating* and process. Presense involved scientists and artists, neuro-scientists, philosophers, dancing bodies, technology, programming, concepts, waiting, flaw and divergence. Universities, travels, residencies, investigation centers, discussion, dialogue, confrontation of concepts, paradigms and methods. This result materializes in an exhibition and its pedagogic program, in a conference, a documentary and in the edition of this book. The result, in the process of becoming, is made by all those that enter, connect and perform, from the cellular micro-movement to spontaneous dance, from the production of thought to the redefinition of perspectives. In consequence, as a project, Presense is also a device, made of various connections and constant unfolding, or a machine to map out new directions.

Notes

- 1 Fox Harrell, *Phantasmal Media — An approach to imagination, computation and expression*, MIT Press, 2013.
- 2 Id. *ibid.*, p. 6
- 3 Bruce Bégout, *La découverte du quotidien*, Allia, Paris, 2010
- 4 Id. *ibid.* p. 172–179
- 5 Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Mil Planaltos, Capitalismo e esquizofrenia*, Lisboa, 2007, p. 268.
- 6 Gilles Deleuze, “Qu’est-ce qu’un dispositif?” in AAVV, *Michel Foucault Philosophe*, Paris, 1989, pp-185–195, p.185
- 7 Id. *ibid.*
- 8 Michel Foucault, *Dits et Ecrits II*, 1970–1088, Paris, 2001, p. 300
- 9 Sandro Chignola, “Sobre o dispositivo, Foucault, Agamben, Deleuze”, in *Cadernos IHU Ideias*, Instituto Humanitas Unisinos, ano 12 · nº 214 · vol. 12 · 2014, p. 7
- 10 Daniel Canogar, “El ojo clinico: fotografia, anatomia, arte” in *La certeza vulnerable, cuerpo y fotografia en el siglo XXI*, Barcelona, 2004, pp. 166–177, p. 167
- 11 José Gil, *Metamorfoses do Corpo*, Lisboa, p.137
- 12 Ver: <http://stelarc.org/?catID=20265>
- 13 Gilles Deleuze, *Spinoza, philosophie pratique*, Paris, 2003, p. 165
- 14 We follow here Judith Butler on *Bodies that matter, on the discursive limits of sex*, NY, 1993, p.12: *Performativity is thus not a singular “act”, for it is always a reiteration of a norm or set of norms, and to the extent that it acquires an act-like status in the presente, it conceals or dissimulates the conventions of which is a repetition.*
- 15 For a definition of context on interactive digital arts converging with a definition of embodied interaction see Paul Dourish, “What we talk about when we talk about context”, *Ubiquit Comput*, 2004, pp.19–30
- 16 Andre Lepecki, “Coreo- politica e Coreo-polícia” in *Ilha R. Antr.*, Universidade Federal de Santa Catarina — UFSC, Florianópolis, SC, Brasil
- 17 In the scope of the conference: *Vers un art de l’hypercontrôle*, 16 Dezembro 2014, Cité du Livre à Aix-en-Provence, disponível no sítio: http://www.alphabetville.org/rubrique.php3?id_rubrique=46.
- 18 José Gil, *Metamorfoses do corpo, Relógio d’agua*, 1997, p. 84
- 19 Shaun Gallagher, *How the body Shapes the mind*, Nova Iorque, 2005, p.23
- 20 Daniel Canogar, *Op. cit.*, p.177, 176
- 21 José Gil, *Op. cit.*, p. 71

References

- Bégout, Bruce, *La découverte du quotidien*, Allia, Paris, 2010
- Butler, Judith, *Bodies that matter, on the discursive limits of sex*, New York, 1993
- Canogar, Daniel, “ El ojo clinico: fotografia, anatomia, arte” in *La certeza vulnerable, cuerpo y fotografia en el siglo XXI*, Barcelona, 2004, pp. 166–177
- Chignola, Sandro, “Sobre o dispositivo, Foucault, Agamben, Deleuze”, in *Cadernos IHU Ideias*, Instituto Humanitas Unisinos, ano 12 · nº 214 · vol. 12 · 2014
- Cox, Christoph (2009) *Sound Art and The Sonic Unconscious. Organized Sound* 14(1): 19–26 @ 2009 Cambridge University Press. Printed in the UK.
- Deleuze, Gilles “Qu’est-ce qu’un dispositif?” in AAVV, *Michel Foucault Philosophe*, Paris, 1989, pp-185–195
- Deleuze, Gilles, Guattari, Felix, *Mil Planaltos, Capitalismo e esquizofrenia*, Lisboa, 2007
- Deleuze, Gilles, *Spinoza, philosophie pratique*, Les editions du minuit, Paris, 2003
- Fisher — Lichte, Erica, *The transformative power of performance*, Routledge, New York, 2008

- Foucault, Michel, *Dits et Ecrits II*, 1970–1088, Gallimard, Paris, 2001
- Gallegher, S., *How the body shapes the mind*, Oxford university press, NY, 2005
- Gil, José, *Metamorfoses do Corpo*, Lisboa, 2003
- Harrell, Fox, *Phantasmal Media — An approach to imagination, computation and expression*, MIT Press, 2013
- LaBelle, Brandon, *Background noise: perspectives on sound art*. Continuum International Publishing Group, 2006
- Lapoujade, David, William James, *Empirism et pragmatismo*, Les empêcheurs de penser en rond, Paris, 2007
- Lepecki, André, “Coreo-politica e Coreo-polícia” in *Ilha R. Antr.*, Universidade Federal de Santa Catarina — UFSC, Florianópolis, SC, Brasil
- Oddey, Alison, Christine, White, *Modes of Spectating*, Bristol, 2009.
- Paul Dourish, *What do we talk about wen we talk about context*, Pers U. Comput, 2004, pp.10–30
- Shusterman, Richard, *Pragmatist aesthetics, living beauty, rethinking art*, NY, 2000

A IMPORTÂNCIA DE UM PROGRAMA EDUCATIVO EM CONTEXTO EXPOSITIVO.

Definindo critérios de mediação para arte interactiva: PRESENSE

Considerações gerais

De há alguns anos a esta parte¹, tornou-se comum a existência de um programa educativo no contexto de estruturas expositivas variadas. Tais programas educativos (ou de mediação, como são também comumente referenciados) estenderam-se para além dos museus, onde tradicionalmente aconteciam, e passaram a incorporar a agenda de centros de arte, galerias, feiras de arte ou bienais.

A meu ver, o incremento de actividades focadas na lógica da educação pela arte ou da mediação artística representa uma mais-valia quer para o público, quer para as diferentes instituições onde são prática comum, sobretudo porque não se trata apenas de realizar um programa de transmissão de conhecimento, seguindo uma lógica onde a instituição é vista como um lugar privilegiado de acumulação de saber.

Actualmente, um programa educativo abrange um vasto leque de actividades, desde visitas guiadas que incitam ao diálogo, a visitas com acções variadas, à realização de workshops em contexto expositivo, conferências, seminários, publicações, entre outras. No caso das instituições, estas iniciativas respondem não só ao desejo de mobilizar, fidelizar ou ganhar mais visitantes, mas também a uma abertura à comunicação com os diferentes públicos que as frequentam, um desejo de os ouvir, de entrar em diálogo com eles e de os valorizar de uma maneira que, até agora, não havia encontrado expressão de forma tão massificada. Outra das razões, desta feita já relacionada com projectos artísticos que levam um programa educativo mais longe, pode verificar-se na afirmação de Claire Bishop:

“...a conspicuous surge of interest in examining the relationship between art and pedagogy, dually motivated by artistic concerns (a desire to augment the intellectual content of relational conviviality) and developments in higher education (...). Since then, both artists and curators have become increasingly engaged in projects that appropriate the tropes of education as both a method and a form: lectures, seminars, libraries, reading-rooms, publications, workshops and even full-blown.” (2012, p. 241)

Seguindo um percurso notável de ‘democratização da arte’, as instituições passaram a criar, cada vez mais, estruturas (que podem inclusive ser exposições centradas na participação do visitante ou criadas pelo próprio visitante) de acolhimento e integração; envolvimento e socialização; convite directo à participação. Ultrapassando as convenções, as instituições artísticas estão cada vez mais acessíveis não apenas porque o seu discurso mudou, mas também porque se abriram e aceitaram as dinâmicas culturais atuais². Tal manifesta-se, sobretudo, na valorização de uma via de comunicação, centrada na arte, que se tem vindo a instaurar entre a instituição artística e o seu público e a criar diálogos profundamente ricos para as partes envolvidas. The Participatory Museum, de Nina Simon (2010) ou Das Partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Generated Content, de Susanne Gesser et al. (2012) relatam como e porque é que estas práticas se tornaram comuns nos últimos anos.

Contudo, os referidos ensaios limitam-se ao universo museológico e deixam de fora outras estruturas que também valorizam a existência de um programa educativo, como é o caso do Adamastor Studios, a instituição que acolhe a exposição de Rudolfo Quintas, uma vez

que o programa educativo faz parte das suas práticas comuns e não emerge apenas agora, no contexto da exposição referida. Ainda assim, podemos rever muitos dos argumentos, tecidos no âmbito dos museus participativos, em programas educativos semelhantes, realizados em diferentes estruturas artísticas.

Apesar de o debate sobre estas questões ser sedutor, vou limitar-me a referir a abordagem ao programa educativo delineado para o projecto PRESENSE. Neste caso, vejo ainda a necessidade de fazer algumas considerações preambulares sobre a natureza desta exposição. Com efeito, para além de estarmos na presença de um programa educativo participativo, porque é nosso desejo entrar em diálogo com o público e ouvi-lo, os aspectos participativos transpõem esta escolha de mediação em virtude das qualidades das obras em exposição: obras de media art interactiva. Pode afirmar-se que uma obra de arte interactiva tem como corolário ser participativa. Por isso, julgou-se adequado delinear um programa educativo centrado na criação de diálogo(s), considerando a experiência de cada visitante na sua interacção com cada uma das obras e usar esse diálogo para entrar no universo da arte tendo em conta 'o Outro'.

O outro que somos nós

O título escolhido para o programa educativo está invariavelmente relacionado com a identidade, com aquilo que nos identifica com o que somos e que começa pelo nosso corpo, que é a parte mais tangível da identidade. Mas falar de identidade lembra ainda o confronto entre o que somos, enquanto individualidade e alteridade. A ponte que se estabelece entre as duas últimas constrói-se, normalmente, por via da comunicação. São vários os sistemas e os meios de input e de output que nos ligam quotidianamente e que nos conduzem por estes processos de forma tácita. A arte ajuda a reflectir sobre eles fazendo uso de ferramentas específicas, adequadas a uma forma de sensibilização incomum. A tecnologia ao serviço da arte potencia essa sensibilização de forma inesperada. É essa a proposta magnânima da obra de Rudolfo Quintas.

Para além de sensibilizar o corpo físico através da visão, da audição e do tacto, as suas peças afectam igualmente a percepção do que é ter um corpo que é o alvo desta afecção multissensorial. Talvez porque todos estes estímulos facilitam, à partida, o relacionamento com as obras expostas, pensou-se na concretização de um programa educativo dedicado a um público heterogéneo: geral, especializado e especial.

O fundamental desde programa consiste em que se torne possível comunicar com crianças, jovens, adultos, famílias, culturas minoritárias, pessoas com deficiência ou incapacitadas, estudantes e profissionais das artes. E porque a comunicação se destina efectivamente ao corpo enquanto entidade máxima comunicativa e condição definidora do Eu, é com este que o público, por exemplo, será convidado a pensar no processo de emergência de um retrato. Mas não se trata da ideia comum de retratar a partir da fixação de uma imagem que identificamos como sendo nossa. Trata-se, antes, de construir, explorando as potencialidades do gesto e do movimento corpóreo, retratos sonoros e visuais que ultrapassam a fixação, que emergem performativamente numa acção propiciada por agenciamento tecnológico. Cada público é convidado a contribuir com a sua diferença e com as suas semelhanças, a descobrir(-se) e a interpretar(-se) entre a aquisição de consciência e o improvisacional.

Pretende-se, porquanto, estimular a criatividade, desenvolver novas linguagens, valorizar a diferença, bem como compreender como a arte expande o aparelho perceptivo e interpela a criatividade, contribuindo para a expressividade individual, para a comunicação e a inclusão. Em simultâneo, expõe-se a humanização da tecnologia, esse 'Outro estranho' que tão frequentemente e com tanta 'facilidade' incorporamos e gerimos; cria-se uma situação em que a experiência e a vivência ajudam a reformular a noção de retrato e de identidade a ele associada, bem como a expôr as suas idiossincrasias.

Este aspecto prático de desenvolvimento e aprofundamento da criatividade é explorado em visitas guiadas centradas no diálogo e na exploração das obras de arte interactivas, considerando parâmetros que suplantam a sua intenção [aparentemente] lúdica e que exploram a ideia de presença e de identidade entre espaço real e virtual.

Estratégias de mediação para públicos heterogéneos considerando a media art interactiva

Como é que se consegue construir um diálogo que consiga chegar, afectar e tocar públicos tão variados? Longe de se querer construir um discurso generalista que se consiga 'encaixar' na amplitude dos públicos que se deseja para PRESENSE, a estratégia passa por, a partir de informações e dados específicos acerca das obras e do 'género' artístico em mostra, construir vários discursos que possibilitem a mediação de cada visita. Não só a equipa que fará as visitas deve estar preparada para gerir o conhecimento que pode vir a ser activado, como deve estar atenta às reacções, acções e questões dos diferentes visitantes, reagindo com empatia e seguindo uma lógica de troca de conhecimento, tal como aquela referida por Rancière no seu 'espectador emancipado'³. É fundamental, para este programa, que se crie uma dinâmica que rompa com barreiras de linguagem e conceitos. Falamos, aqui, de linguagem, porque a arte tem a sua própria linguagem à qual é necessário aceder. Os conceitos, por sua vez, precisam de ser abordados de forma clara, e até desconstruídos para que melhor se entenda o seu uso, sobretudo porque, quando se trata de um público geral, é comum haver uma necessidade de fazer esta aproximação. Por exemplo, o uso do discurso especializado fará sentido na presença de um público especializado.

Os mediadores devem ainda contribuir para o estabelecimento de um diálogo que proporcione troca de conhecimento e estimule opiniões, tendo como ponto de referência o que o visitante vê e experiencia e as associações ou construções de significado que resultem desse processo. O mediador faz perguntas, considera respostas e debate as diferentes opiniões, de forma a que o grupo percepcione em conjunto a obra de arte, reflecta sobre o seu ponto de vista e os seus argumentos. Com este diálogo pretende-se tornar claros os processos artísticos em mostra, mas também perceber questões e tópicos que formam a cultura em que nos encontramos e na qual definimos a nossa identidade.

Para além deste cuidado, e apesar de a mostra estar referenciada como sendo de arte interactiva, é preciso considerar que nem todos os visitantes da exposição podem estar dispostos a participar activamente. Nina Simon salienta que a percentagem de público que está disposta a participar é muito inferior àquela que originalmente se possa pensar (2010, Capítulo 1: § 1).

Importa assim considerar (e até desafiar) modos diferentes de ser espectador, aqueles que a própria exposição oferece ao seu público e aqueles que o público está disposto a viver. Ao contrário de exposições de arte, onde o lugar do espectador está definido, ou até convencionalizado, a exposição de Rudolfo Quintas reflecte a condição do espectador do século XXI: este tem de ouvir, ver, observar, agir, integrar-se e interagir (Oddey & White, 2009: 12). Tal envolvimento é exigente para o corpo e para a mente. Neste complexo dispositivo é ainda importante desmantelar uma eventual pré-concepção de que obras de arte interactivas são sobretudo lúdicas. Para além do interface que gere a ‘operabilidade’ da obra, há o hardware, o software e todo um potencial estético que importa explorar.

Notas

- 1 Considero que tal se passou, sobretudo, a partir de 2000 e tem-se intensificado nos últimos cinco anos. Claire Bishop (2012), identifica uma cronologia semelhante no que diz respeito ao desenvolvimento de programas pedagógicos no universo artístico.
- 2 Por exemplo: Nina Simon refere como, actualmente, o envolvimento em comunidades em rede, através dos Social Media, faz com que as pessoas se sintam mais participativas e gostem de se envolver mais activamente, na qualidade de participantes culturais (2010, § 2).
- 3 Para Rancière a emancipação do espectador responde a um encurtamento de distâncias num processo de conhecimento. O autor usa como exemplo a relação entre mestre e estudante, afirmando que o espectador (que seria o estudante) também age, observa, compara, interpreta, participa na performance com a sua actualização pessoal, a sua energia, associa experiências. Sendo que o que o espectador apreende não é aquilo que a performance lhe tenta ensinar, mas antes a forma de conhecimento, a capacidade e a energia (2009: 14).

Referências

- Alba, Carolina et al.. *Transpedagogy: Contemporary Art and the Vehicles of Education. Preliminary Dialogue Questionnaire*. New York: MoMa, 2009, Online: https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/75020/TRANSPEDAGOGY_DIALOGUE.pdf (consultado em 10.02.2015)
- Bishop, Claire, Pedagogic Projects: ‘How do you bring a classroom to life as if it were a work of art?’ in *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London & New York: Verso, 2012, pp. 241–274.
- Gesser, Susanne; Handschin, Martin; Janneli, Angela; Lichtensteiger, Sibylle (Ed.) *Das Partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Generated Content*. Bielefeld, transcrip Verlag, 2012
- Oddey, Alison; White, Christine, *Modes of Spectating*. UK, Intellect, 2012
- Rancière, Jacques, “The Emancipated Spectator” in *The Emancipated Spectator*, pp.1–23. London & New York: Verso, 2009

THE IMPORTANCE OF AN EDUCATIONAL PROGRAM IN AN EXHIBITION CONTEXT.

Defining mediation criteria for interactive art: PRESENCE

By
Sónia Alves

General considerations

For a few years now¹, the existence of educational programs in the context of varied exhibition structures has become common. Such educational programs (or programs of mediation, as they are also usually referred to) have extended from museums, where they used to happen traditionally, to the agendas of art centers, galleries, art fairs or biennials.

In my perspective, the increasing of activities focused on education through art, or of artistic mediation, represents a gain both to the audience and to the different institutions where they are common practice, mainly because it is not just about the making of a program of knowledge transmission, following a principle where the institution is seen as a privileged place of knowing.

At the present time, an educational program embraces a vast amount of activities, from guided visits that prompt dialogue to visits with several actions, to workshops in exhibition contexts, conferences, seminars, publications, among others. In the case of institutions, these initiatives answer not only to the aspirations to mobilise, maintain or gain more visitors, but also to an openness to communication with the different audiences that attend them, a wish to listen to them, to getting into dialogue with them and to value them in a way that up to now had not find expression in such a massive way. One of the other reasons, now related with artistic projects that take an educational program further, is to be verified in Claire Bishop's claim:

“...a conspicuous surge of interest in examining the relationship between art and pedagogy, dually motivated by artistic concerns (a desire to augment the intellectual content of relational conviviality) and developments in higher education (...). Since then, both artists and curators have become increasingly engaged in projects that appropriate the tropes of education as both a method and a form: lectures, seminars, libraries, reading-rooms, publications, workshops and even full-blown.” (2012, p. 241)

Following a remarkable path of ‘democratisation of art’, the institutions gradually began to create host and inclusion structures (that can be exhibitions focused on the participation of the visitor or created by the visitors themselves); engagement and socialisation; direct invitation to participation. Outpacing the conventions, artistic institutions are further and further more accessible not only because their discourse has changed but also because they opened themselves and accepted the current cultural dynamics². That is manifest mostly in the appreciation of a path to communication, focusing on art, that has been installed between the artistic institution and its audience and to create deeply rich dialogues for the parts evolved. *The Participatory Museum*, by Nina Simon (2010) or *Das Partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Generated Content*, by Susanne Gesser et al. (2012) tell how and why these practices became common in the last few years.

However, the essays reported are bounded to the museological universe and leave out other structures that also value the existence of an educational program, like Adamastor Studios gallery, the institution that hosts Rudolfo Quintas’ exhibition, since the education-

al program is part of its usual practices and does not emerge only now, in the context of this exhibition. Still, we can revise the arguments, presented in relation to collaborative museums, in similar educational programs, carried out in different artistic structures.

Though the debate on these questions is seductive, I will restrict myself in addressing only the educational program outlined for the project **PRESENSE**. In this case, I still see the need to make some previous considerations about the nature of this exhibition. In fact, besides being in the presence of an educational collaborative program, for it is our wish to begin a dialogue with the audience and listen to it, the collaborative aspects cross this choice of mediation in virtue of the qualities of the pieces in exhibition: pieces of interactive *media art*. It can be claimed that being collaborative is a corollary of a piece of interactive art. So, it was thought to be suitable to define the educational program based on the creation of dialogues, considering the experience of each visitor in the interaction with each of the pieces, and to use that dialogues to enter the art universe considering “the Other”.

The other that is us

The title chosen to the educational program is invariably related to identity, with that which identifies us with what we are and starts with our body, the most tangible part of identity. But to talk about identity still recalls the confrontation between what we are, as an individuality, and alterity. The bridge that is settled between these last two is build, usually, through communication. There are several systems and vehicles of input and output that connect us daily and that drive us through these processes in a tacit way. Art helps reflecting on them, making use of specific tools, suitable to an uncommon way of raising awareness. Technology put at the service of art accelerates this raising of awareness in an unexpected way. This is the magnanimous proposal of Rudolfo Quintas’ art work.

Besides raising awareness of the physical body through vision, audition and touch, his pieces affect the perception of what it is to have a body that is the target of this multi-sensorial impact. Perhaps because all these stimuli make it easier, at the departing point, to relate with the pieces in display, we thought on the making of an educational program that is dedicated to an heterogeneous audience: general, specialised and special.

The fundamentals for this program are to make communication possible with children, young people, adults, families, minority cultures, people with disabilities, students and art professionals. And because communication actually envisages the body as a maximal communicative entity and defining condition of the I, it is with it that the audience, for instance, will be invited to think in the process of emergency of a portrait. But it is not about the common idea of picturing through the fixation of an image that we identify as being ours. It is rather about building, exploring the potentialities of gesture and body movement, sound and visual portraits that go beyond the fixation, that performatively emerge in an action made available by technological agency. Each audience is invited to contribute with its difference and its similarities, to (self)discover and (self)interpret between the acquisition of awareness and what is improvisational.

The purpose is to stimulate creativity, to develop new languages, to appreciate the difference, as well as to understand how art expands the perceptual system and challenges creativity, contributing to individual expressivity, to communication and inclusion. Simultaneously, the humanisation of technology is exposed, that “strange Other” that so often and so easily we incorporate and manage; a situation is created that the experience and the living assist the reformulation of the notion of portrait and the notion of identity related, as well as to expose its idiosyncrasies.

This practical aspect of developing and deepening creativity is explored in guided visits focused on dialogue and on the exploration of the interactive art pieces, considering guidelines that exceed its [seemingly] recreational intention and explore the idea of presence and identity between real and virtual space.

Mediation strategies for heterogeneous publics considering interactive media art
How can one build a dialogue that can reach, affect and touch such varied audiences? Far from wanting to build a general discourse that can be “boxed” in the audiences’ scope wished for **PRESENSE**, the strategy is to build several discourses, from specific information and data about the pieces and the artistic genre in exhibition, that allow the mediation of each visit. The team that will make the visits not only is to be prepared to manage the knowledge that can be activated, as it is to be aware of the reactions, actions and questions from the different visitors, reacting with empathy and following a reasoning of knowledge sharing, just as that reported by Rancière, in its ‘emancipated spectator’³.

It is fundamental for this program to create a dynamic that breaks the barriers of language and concepts. We speak here of language because art has its own language to which one needs to have access. Concepts, in turn, need to be addressed in a clear way, and even deconstructed in order to better understand their use, mainly because, in the cases concerning a general audience, approaches like this are required. The use of a specialised discourse makes sense only in the presence of a specialised audience.

Mediators should still contribute to the establishment of a dialogue that gives raise to the exchange of knowledge and stimulates opinions, having as a reference point that which the visitor sees and experiences and the associations or constructions of meaning that result from that process. The mediator makes questions, considers answers and discusses the different opinions in a way that the audience perceives together the piece of art, reflects on its point of view and its arguments. This dialogue is meant to make clear the artistic processes in display, but also to perceive questions and topics that shape the culture we are in and in which we define our identity.

Beyond this care, and besides the exhibition being reported as of interactive art, it is important to consider that not all visitors of the exhibition are to be inclined to actively participate. Nina Simon highlights that the percentage of audience that is inclined to actively participate is very inferior to the one that, at first, one can think (2010, Ch. 1 §1).

It is important then to consider (and even to challenge) different modes of spectatorship, those that the exhibition itself gives to its audience and those that the audience is inclined to experience. Contrary to the art exhibitions where the place of the spectator is defined, or even restrained, the exhibition by Rudolfo Quintas reflects the condition of the spectator from the XXI century: one that has to listen, see, observe, act, integrate and interact (Oddey & White, 2009: 12). Such an involvement is demanding both for body and mind. In this displaying complex, it is important to dismantle a likely pre-conception that interactive art works are mainly recreational. Beyond the interface dealing with the 'operability' of the work, there is the hardware, the software and all the aesthetical potential that matters to explore.

Notes

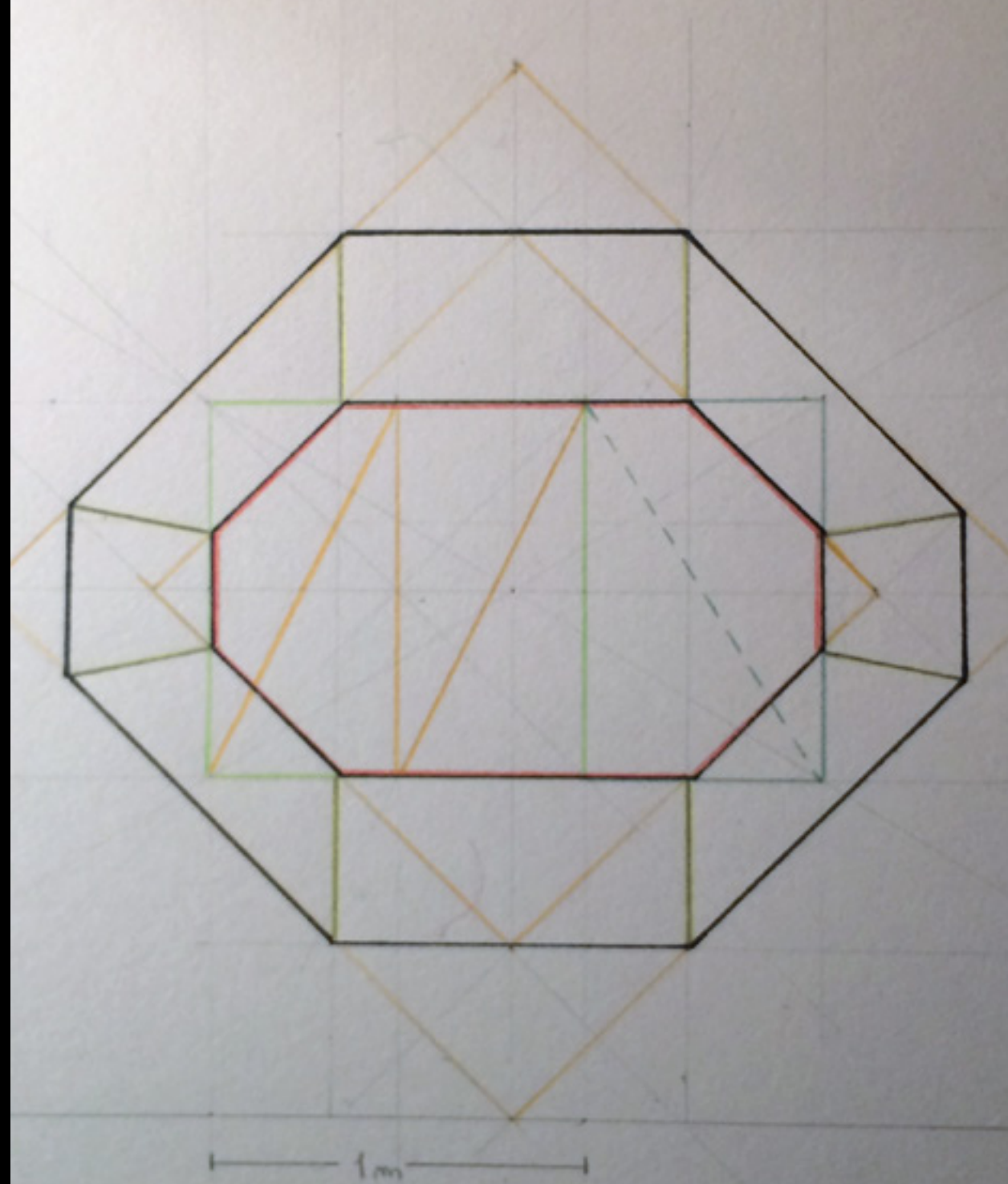
- 1 I consider this to be happening, mainly, since 2000 and that it has been increasing in the last five years. Claire Bishop (2012) identifies a similar timeline for the development of pedagogical programs in the artistic universe.
- 2 An example: Nina Simon reports to the present involvement in networked communities, through the Social Media, that makes people feel more participative and like more to be actively engaged, as cultural participants (2010, §2).
- 3 To Rancière, the spectator's emancipation responds to a shortening of distances in a process of knowledge. The author uses as an example the relation between master and pupil, claiming that the spectator (such as a pupil) also acts, observes, compares, interprets, takes part on the performance with its personal actualisation, its energy, associating experiences. Thus, what the spectator grasps is not what the performance tries to teach it, but rather a path of knowledge, capacity and energy (2009:14).

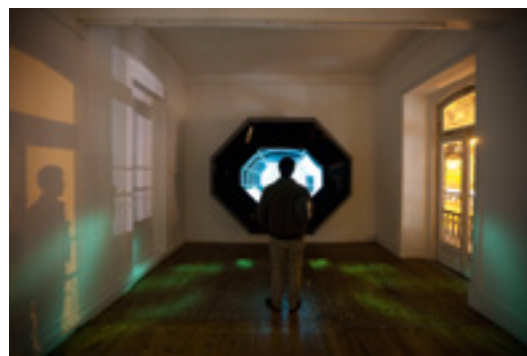
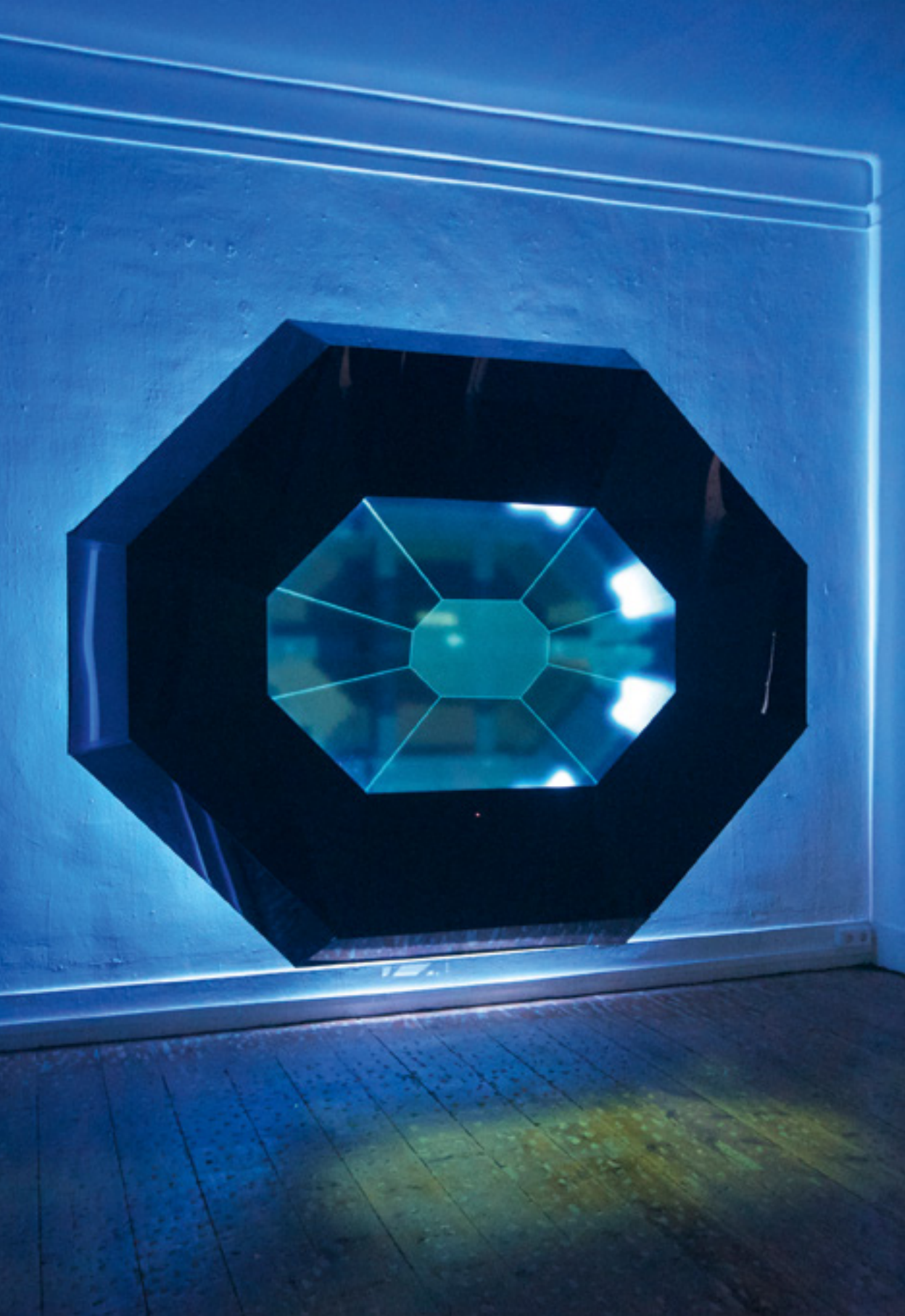
References

- Alba, Carolina et al.. *Transpedagogy: Contemporary Art and the Vehicles of Education. Preliminary Dialogue Questionnaire*. New York: MoMa, 2009, Online: https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/75020/TRANSPEDAGOGY_DIALOGUE.pdf (consultado em 10.02.2015)
- Bishop, Claire, Pedagogic Projects: 'How do you bring a classroom to life as if it were a work of art?' in *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London & New York: Verso, 2012, pp. 241–274.
- Gesser, Susanne; Handschin, Martin; Janneli, Angela; Lichtensteiger, Sibylle (Ed.) *Das Partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Generated Content*. Bielefeld, transcrip Verlag, 2012
- Oddey, Alison; White, Christine, *Modes of Spectating*. UK, Intellect, 2012
- Rancière, Jacques, "The Emancipated Spectator" in *The Emancipated Spectator*, pp.1–23. London & New York: Verso, 2009



TRABALHOS/WORKS





Absorption



IV.
Trabalhos / Works



ABSORPTION

Escultura audiovisual interactiva, 2014

“Les relations, même purement mentales, n’ont de sens que si elles sont animées d’une sorte de vie intérieure dont vibrent, dans leurs corps, ceux que les expérimentent.”

David Lapoujade

Escultura audiovisual interactiva desenvolvida em parceria com o TKL da Harvard Medical School. É o exemplo de um trabalho de investigação e criação no cruzamento entre a arte e a ciência, fornecendo novos dados para a representação do comportamento e processos intra-celulares. Desenvolvida a partir de imagens, formulas e padrões da biologia, a escultura desenvolveu tecnologia inovadora, funcionando como catalisador de um *estado de experiência* num contexto-sensível. O contexto sensível corresponde a todas as relações — motoras, cinéticas, sensíveis, espaciais, visuais e de significado, que são activadas e tecnologicamente protocoladas nestes sistema de relações de *embodied interaction*. Em Absorption, estas coordenadas são claras: os processos da endocitose, o movimento nas células, a relação entre digital e analógico, entre objecto e observador.

Características da instalação: 3 m de Largura x 2,6 m Altura x 0,6 m de profundidade

Software: sistema interactivo de visão 3D, programação gráfica interactiva, programação sonora interactiva; Hardware computador, sistema de projecção video personalizado, estrutura ferro e aço, acrílico.

Créditos: Rudolfo Quintas — criação e concepção artística, direcção técnica e sistema de interacção | Tom Kirchhausen — colaboração e consultoria científica | Mário Dominguez — programação gráfica e renders 3D | Carlos Silva — engenharia de estruturas & Maran (metalomecânica) | Aida Silva — assessoria de imprensa | Joana Galante — assessoria científica.

ABSORPTION

Interactive audiovisual sculpture, 2014

“Even purely mental relations only have meaning if they are animated by an inner life that vibrates in the bodies of those who experience them.”

David Lapoujade

Interactive audiovisual sculpture developed in partnership with the TKL of Harvard Medical School. It is the example of research work and creation at the intersection between art and science, providing new data to represent intra-cellular behaviors and processes. Developed from images, formulas and biology standards, the sculpture developed innovative technology, acting as a catalyst of a *state of experience* in a sensitive context. The sensitive context corresponds to all relationships — driven, kinetic, sensitive, spatial, visual and meaning, which are activated and technologically protocolled in these embodied interaction systems. In Absorption these coordinates are clear: the processes of endocytosis, the cell movement, the relationship between digital and analog, between the object and the observer.

Installation Features: 3 m width x 2.6 m height x 0.6 m depth

Software: 3D vision interactive system, interactive graphic programming, interactive sound programming; Computer hardware, personalized video projection system, iron and steel structure, acrylic.

Credits: Rudolfo Quintas — creative and artistic concept and design, technical direction and interaction system | Tom Kirchhausen — Scientific collaboration and counselling | Mario Dominguez — graphical programming and 3D renders | Carlos Silva — engineering structures & Maran (metal-working) | Aida Silva — Press | João Galante — scientific counsellor.

PRÉSENCE

Escultura sonora interactiva, 2014

“Hearing, together with its active complement, listening, is a means by which we sense the events of life, aurally visualize spatial geometry, propagate cultural symbols, stimulate emotions, communicate aural information, experience the movement of time, build social relationships, and retain a memory of experiences”

Blesser; Salter

PRÉSENCE é uma *soundscape*, uma escultura sonora interactiva por via da qual se constrói uma composição sonora do sistema de relações (um contexto-sensível) estabelecido entre movimento, espaço e estímulo sonoro. O resultado é a criação de um retrato sonoro, irrepetível e único, da coreografia espontânea de cada corpo que o performa. A composição-retrato é apenas audível pelo próprio enquanto o constrói e posteriormente arquivado e disponibilizado no espaço virtual. A noção de uma *presença de si* é activada por via de um sistema minimal de estímulos sonoros e espacialização do movimento, revelando por via da espontaneidade o retrato cinético de uma potência dançante, des-habituada, a-normativa. Enquanto *soundscape*, entendida como uma *superfície fluida e em mutação que se transforma à medida que incorpora novos sons*, PRÉSENCE trabalha o som como modalidade de conhecimento e relação com o mundo, consciência de si e activação de relações entre *imagem corporal e esquema corporal*.

Características da instalação: espaço com 7 m profundidade x 5 m largura. Possibilidade de instalação em interiores ou exteriores.

Software: Sistema de Visão 3D, Algoritmos de Síntese Sonora; **Hardware:** Computador, Sintetizador Som, Placa de Som, Auscultadores Wireless, Alumínio, Acrílico

Créditos: Rudolfo Quintas, criação e concepção artística, sistema de interacção e composição sonora

PRESENCE

Interactive sound sculpture, 2014

“Hearing, together with its active complement, listening, is a means by which we sense the events of life, aurally visualize spatial geometry, propagate cultural symbols, stimulate emotions, communicate aural information, experience the movement of time, build social relationships, and retain a memory of experiences”

Blesser; Salter

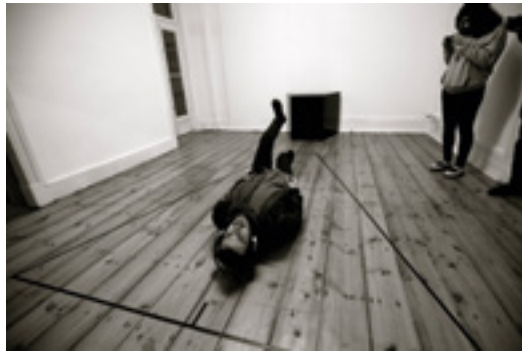
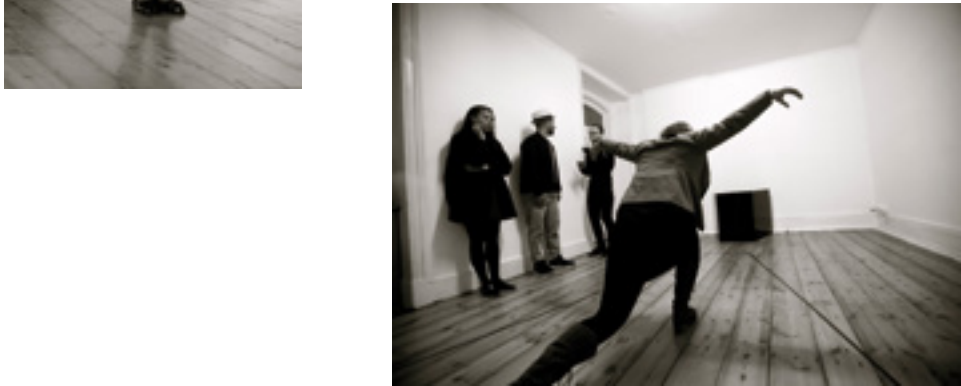
PRESENCE is a *soundscape*, an interactive sound sculpture through which a relational sound composition system is built. A sensitive context is established between movement, space and sound stimulus. The result is the creation of a sound portrait, unrepeatable and unique, through the spontaneous choreography of each body performance. The composition-portrait is only audible by the user while living the experience and it is subsequently archived and made available in the virtual space. The acknowledgement of the presence of oneself is activated by a minimal system of sound stimulus and spatialisation of movement, revealing by means of the spontaneous, the kinetic portrait of a dancing, unaccustomed, un-normative potentiality. As *soundscape*, understood as a *fluid and changing surface that is transformed as it incorporates new sounds*, Presence works the sound as a form of knowledge and relationship with the world, self-awareness and activation of relations between *body image and body schema*.

Installation features: 7 m deep x 5 m wide space.

Possibility of installation indoors or outdoors.

Software: 3D Vision, Sound Synthesis Algorithms System; **Hardware:** Computer, Synthesizer Sound, Sound Card, Wireless Headphones, Aluminium, Acrylic

Credits: Rudolfo Quintas, artistic creation and design, interaction and sound composition system



ABSENSE

Instalação sonora, 2015

“Because motion can draw upon the kinaesthetic interplay of tactile, sonic, and visual senses, emplacement always implicates the intertwined nature of the sensual bodily presence and perceptual engagement”

Feld

ABSENCE é uma instalação sonora composta pelos retratos sonoros produzidos na peça PRÉSENCE. Funcionando como a memória tangível e acumulada — a sedimentação, de todas as sonificações do movimento produzido no PRÉSENCE. É a forma audível do movimento ausente, construindo uma espacialidade, um lugar. Nesta, são acumulados os retratos previamente gravados, sendo misturados em tempo real com os demais retratos gerados em simultaneidade. A composição sonora resultante ocupa o espaço — afirmando na espacialização a presença de todos os corpos que geraram movimento, mas que estão ausentes. É também difundida, em tempo real, on-line.

Dimensões variáveis

Software: Sistema de Visão 3D, Algoritmos de Síntese Sonora

Hardware: Computador, Sintetizador Som, Placa de Som, ligação Wi-Fi

Créditos: Rudolfo Quintas — concepção artística | Filipe Galante — composição sonora.

ABSENCE

Sound Installation, 2015

“Because motion can draw upon the inaeesthetic interplay of tactile, sonic, and visual senses, emplacement always implicates the intertwined nature of the sensual bodily presence and perceptual engagement”

Feld

ABSENCE is a sound installation consisting of the sound portraits produced in the PRESENCE installation functioning as the tangible and accumulated memory, and the sedimentation, of all movement soundifications produced in the PRESENCE. It is the audibly form of the absent movement, building a spatiality, a place. In this “space”, previously recorded sound portraits are accumulated, being mixed in real time with other portraits generated simultaneously. The resulting sound composition occupies the space — affirming the spatial presence of all bodies that generated movement, but are absent. It is also broadcasted on-line in real time.

Variable dimensions

Software: 3D Vision, Sound Synthesis Algorithms System

Hardware: Computer, Sound Synthesizer, Sound Card, Wi-Fi connection

Credits: Rudolfo Quintas — artistic design | Filipe Galante — sound composition.

Bside PORTRAITS

Instalação, 2014

Bside PORTRAITS é um projecto a vários tempos e lugares (Porto, Faro, Lisboa, Web) que resulta de uma aproximação ao retrato como sistema de construção de identidade e subjectividade, tecnologicamente mediado e difundido. Neste projecto, foi criada uma aplicação que efectua a leitura, e consequente intervenção plástica, sobre fotografias, desconstruindo o rosto de acordo com vectorializações. O resultado, pictórico e Pop, ou expõe ou afere as escolhas dos retratados, criando um sistema de relações entre representação de si, tecnologias digitais, identidade e imagem nas redes sociais, imagem e presença. Para cada imagem — retrato do rosto como sistema de identificação, é possível criar um lado B, é dada a escolha de construir, fazer variar, divergir.

Software: aplicação personalizada para iPad

Hardware: iPad, Monitor, Projector de vídeo, ligação wi-fi

Créditos: Rudolfo Quintas — criação e concepção artística, design interface e algoritmo base de geração gráfica | Miguel Teixeira — programação da aplicação iPad

Bside PORTRAITS

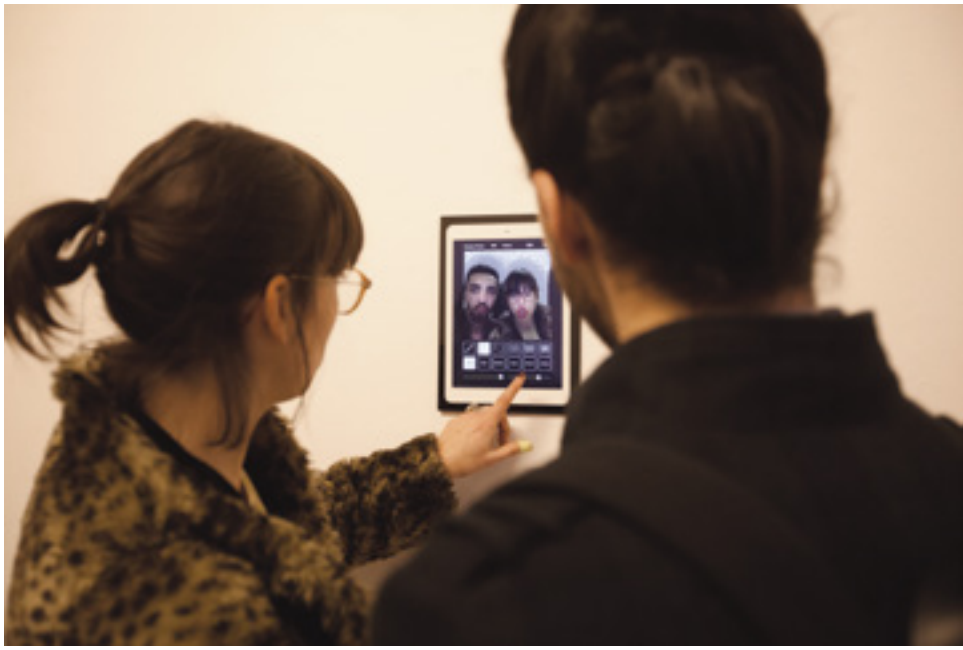
Installation, 2014

Bside PORTRAITS is a project running at various times and places (Porto, Faro, Lisbon, Web) resulting from an approach to the portrait as a system of construction of an identity and subjectivity, technologically mediated and widespread. In this project an application was created to read photographs having a consequent visual intervention, deconstructing faces according to vectorializations. The result, pictorial and Pop, either exposes or assesses the choices of those portrayed, by creating a system of relations between self representation, digital technologies, identity and image in social networks, image and presence. For each image — face portrait as an identification system, it is possible to create a side B, being given a choice to build, vary, diverge.

Software: custom application for iPad

Hardware: iPad, monitor, video projector, wi-fi

Credits: Rudolfo Quintas — creative and artistic design, interface design and graphics generation algorithm | Miguel Teixeira — iPad application programming



Bside Rudolfo Quintas

Só depois de haver conhecido a superfície das coisas
é que se pode proceder à busca daquilo que está em baixo.
Mas a superfície das coisas é inexaurível...

Ítalo Calvino

A superfície das coisas torna-se invisível porque perdemos a capacidade de ver. Queremos conhecer, tocar, penetrar. E esquecemo-nos de que se entra pelas coisas com os olhos. É um dos grandes paradoxos da contemporaneidade: tantas imagens e tanta cegueira. De tanto ver os nossos olhos ficaram anestesiados e são necessários novos estímulos para que despertem e voltem a enxergar o mundo à sua volta. A arte é um dos maiores estímulos para recuperar a visão. Através dela, por causa dela, os objetos transformam-se, recodificam-se e criam novos sentidos. Por isso a arte, no período das vanguardas, buscava o estranhamento. Era preciso estimular as pessoas com provocações, com controvérsias, com novos usos para velhos hábitos. Só assim seria possível voltar a ver. As tecnologias, os novos modos de produção de sentidos, os novos dispositivos, como a fotografia, o cinema, a rádio e mais tarde a televisão, contribuíram bastante para a difusão exagerada de imagens e de sons, para a invasão dos espaços urbanos ou íntimos, que passam a ser constantemente povoados: já não há silêncio, nem se consegue encontrar o vazio. Com a chegada das novas tecnologias, a profusão de imagens e de informação assume dimensões incomensuráveis. (Quase) todos veem e todos querem ser vistos.

A obra que o artista Rudolfo Quintas apresenta nesta exposição assenta na superfície das coisas. No que se deixa ver e no que se quer mostrar. Na possibilidade contemporânea de todos sermos motivo de uma obra de arte. Usar as novas tecnologias para criar arte não é algo novo. Desde os anos 60, artistas e engenheiros uniram-se com o intuito de criar, a partir da máquina, obras de arte. Ou artes tecnológicas. O que se torna difícil, cada vez mais, é determinar o que é, dentro deste universo, arte. Não é difícil aprendermos a manipular as máquinas. A criar a partir dos seus princípios. O difícil é criar, a partir dos próprios princípios, usando a máquina num gesto disruptivo. A arte digital, apesar de muito falada e bastante difundida, encontra ainda resistências, mesmo entre artistas e críticos. Porque o preconceito contra a tecnologia não foi completamente superado e porque a facilidade de difusão, e de criação, gera um fluxo avassalador de imagens, ou de obras, que se pretendem arte. E nem sempre o são. Porque para ser arte é preciso ultrapassar o dispositivo, desmontá-lo, reinventá-lo. Usar o dispositivo como se usa um pincel ou uma goiva. Nem toda a pintura é arte, mesmo que seja um quadro. O que distingue, e que nos ajuda, no final, a traçar o limite ténue entre artistas e não artistas, é o resultado que nos é apresentado a cada nova exposição, a cada gesto criador. A obra de Rudolfo Quintas é mais háptica que óptica: não se dá apenas a ver, necessita ser penetrada, experienciada, ouvida, tocada. *Bside* é, ao mesmo tempo, uma exposição e um convite a exposição: espectador e obra funcionam em perfeita sintonia, um não existe sem o outro. A obra transforma os rostos em superfícies. E a arte faz-se porque é auto consciente, porque o artista não é um utilizador passivo, mas sim um criador.

Mirian Tavares

Bside Rudolfo Quintas

Only after having known the surface of things
can you conduct a search for what is underneath.
But the surface of things is inexhaustible ...

Italo Calvino

The surface of things becomes invisible because we have lost the ability to see. We want to know, touch, and penetrate. In addition, we forget that we enter into things with our eyes. It is one of the great paradoxes of contemporary society: so many pictures and so much blindness. It is as if after seeing a lot we became anesthetized so that new stimuli are needed to awaken us and make us see again the world around us. Art is one of the greatest stimulus for us to regain vision. Through it and because of it, the objects are transformed, re-codified, in order to create new meanings. Therefore, the arts in the period of vanguards, sought for estrangement. It was necessary to encourage people with taunts, with controversies, with new uses for old habits. Only then could we see once again. Technologies, new methods to produce meanings, new devices, such as photography, film, radio and later television, contributed significantly to the exaggerated dissemination of images and sounds, for the invasion of urban or intimate spaces, which became constantly overcrowded: silence is no more, nor can we even find the void. With the arrival of the new technologies, the profusion of images and information assumes incommensurable dimensions. (Almost) everyone sees and everyone wants to be seen. The work that the artist Rudolfo Quintas shows us in this exhibition is based on the surface of things. On what allows itself to be seen and on what one wants to show. In the contemporary possibility of all of us being subjects of works of art. The use of new technologies to create art is not new. Since the 60's, artists and engineers have joined efforts in order to create works of art based on machinery, or technological arts. What becomes increasingly difficult is to determine what is art within such universe. It is not difficult for us to learn how to manipulate machines. To create based on its principles. The hard part is creating, based on those very principles, using the machine in a disruptive gesture. Digital art, although widely discussed and widespread, still faces resistance, even among artists and critics. Because the prejudice against technology has not been completely overcome, and because the ease of dissemination and creation, generates an overwhelming flow of images, or works, which aim at being art. And, in fact, not always are. Because to be art they must go beyond the device, disassemble it and reinvent it. To use the device as one uses a brush or a gouge. Not every painting is art, even if it is a framed painting. What distinguishes it, and helps us in the end to draw a fine line between artists and non-artists, is the result presented to us with each exposure, with each creative gesture.

The work of Rudolfo Quintas is more haptic than optics: it does not simply shows itself, it needs to be penetrated, experienced, heard, touched. *Bside* is, at the same time, an exhibition and an invitation to it: spectator and work function in perfect harmony, one does not exist without the other. The work transforms the faces into surfaces. And the art is done because it is self-conscious, because the artist is not a passive user, but a creator.

Mirian Tavares

BLUE TISSUE

Desenho e projecção audiovisual, 2014

BLUE TISSUE é uma série de 28 desenhos sistemáticos produzidos sequencialmente. Estes correspondem ao processo de representação de um mapeamento emocional. Para tal, é utilizada um método de repetição como sistema de revelação da variação. No Blue Tissue, a articulação entre a luz e o suporte é a metáfora do processo utilizado na sua criação.

“A peça é uma sequência de 28 desenhos sobre papel e projecção de luz. São o que considerei ser um auto-retrato do meu estado de alma. Para levar a cabo este projecto voltei ao desenho, pois o desenho é uma actualização directa do meu sistema nervoso no papel, o meio que transporto comigo. Antes mesmo de começar a escrever, já desenhava. Para o desafio de concretizar um auto-retrato do meu mapeamento emocional, fiz um desenho sistemático, onde todos os dias repetia o mesmo processo, não vendo no dia seguinte o desenho anterior. Fazer apenas um desenho não era significativo. Teria de ser um projecto ao longo do tempo para criar uma orgânica que reflectisse as mudanças, mais suaves ou bruscas, que acontecem dentro de nós. Ao fim de três semanas, já não me lembrava do primeiro desenho. Ao fim de 3 meses, decidi que tinha fechado um ciclo e por isso parei os desenhos. Foi aí que os ví juntos e a sequência pela primeira vez e o meu projecto fez sentido. A forma como iniciam e evoluem representou para mim esse auto-retrato.” (Rudolfo Quintas)

Características: 3 m largura x 2 m de altura.

Desenho sobre papel a caneta Bic Azul

Software: video mapping estático

Hardware (computador, projector de vídeo).

Créditos: Rudolfo Quintas — concepção e criação artística e técnica.

BLUE TISSUE

Drawing and audiovisual projection, 2014

BLUE TISSUE is a systematic series of 28 sequentially produced drawings corresponding to the representation of an emotional mapping process. For this purpose, a repetition method is used as a system to reveal variation. In Blue Tissue, the relationship between the light and the support is the metaphor of the process used in its creation.

“The art piece is a series of 28 drawings on paper and light projection. They are what I consider to be a self-portrait of my state of mind. To carry out this project I reverted to drawing, because drawing is an upgrade of my nervous system on paper, the medium that I carry with me. Before I started writing, I already drew. For the challenge of achieving a self-portrait of my emotional mapping, I made a systematic drawing, where every day I repeated the same process, not seeing the previous drawing next day the. Just to do a drawing was not significant. It had to be a project over time to be able to reflect the changes, softer or abrupt, taking place within me. After three weeks I didn't remember the first drawing. After three months, I decided I had closed a cycle so I stopped drawing. I then saw all the drawings together in a sequence and my project made sense. The way they begin and evolve represent to me that self-portrait.” (Rudolfo Quintas)

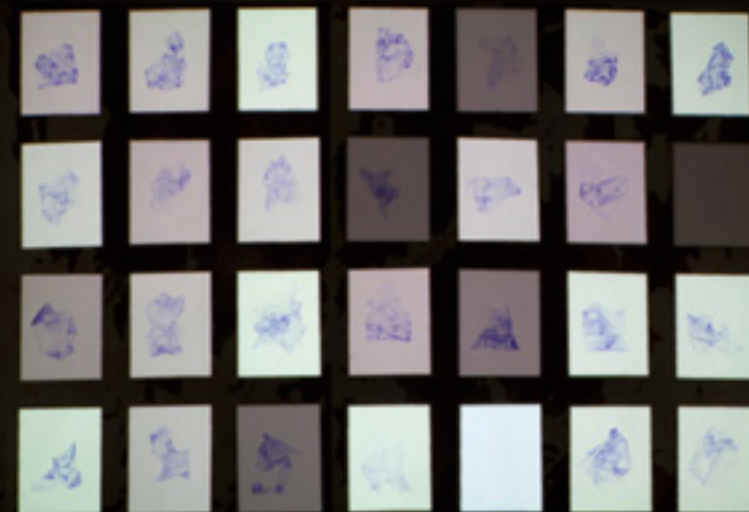
Features: 3 m wide x 2 m high.

Drawing on paper with a Blue Bic pen

Software: Static video mapping

Hardware (computer, video projector).

Credits: Rudolfo Quintas — design, artistic and technical creation.



RUDOLFO QUINTAS:

Biografia

Rudolfo Quintas (Porto, 1980) é um artista e investigador português que desenvolve projetos multidisciplinares no âmbito das artes digitais. Desde o final da década de 90 cria instalações audiovisuais, performances e peças de software no cruzamento entre arte, design, tecnologia e ciência. O seu trabalho explora processos interactivos, implicando a participação do público que se faz co-criador, numa dinâmica de interacção intuitiva e afectiva em ambientes, situações ou relações formalmente depuradas e minimais, cuja composição é determinada por estratégias de equilíbrio subtil entre fluxos de controlo e aleatoriedade.

Realizou várias residências artísticas e leccionou internacionalmente em diversas ‘talks’ e workshops de artes digitais. Em Portugal leccionou na Escola Superior de Arte e Design das Caldas da Rainha e na Universidade da Beira Interior. Quintas apresentou o seu trabalho internacionalmente em galerias e festivais entre os quais o Transmediale (Berlim), Dox Galery & ENTER (Praga), Fundació “La Caixa” (Barcelona), La Casa Encendida (Madrid), Moozak Festival/Media Opera (Viena), Today's Art (Haia), STEIM (Amsterdão), e-PULSE (Breda), Santralistanbul & Bodig (Istanbul), Pixelache/Kiasma (Helsínquia), NIME (Sidney) OFFF (Lisboa), Royal College of Art (Londres). Em Portugal no espaço Negócio ZDB (Lisboa), Teatro Carlos Alberto (Porto), Centro Cultural Vila Flor (Guimarães), Theatro Circo (Braga), Pavilhão do Conhecimento (Lisboa), Jovens Criadores (ed. 2005, 2007, 2008) entre outros espaços. Foi premiado com o aclamado prémio Transmediale Distinction Award do festival Transmediale, Berlim. O seu trabalho está editado em publicações de especialidade como a *Performance Research* (Routledge), *NIME — New Interfaces for Musical Expression* e edições de arte como a *Younger Than Jesus: Artist Directory*, co-editado pelo New Museum New York e a Phaidon Press.

O trabalho de Rudolfo Quintas pode ser sintetizado em 4 séries maiores, de acordo com os media e experiências que focam. São estas:

Série Arte Generativa Interactiva. Arte Generativa concretiza-se através da programação (código) genética de eventos artificiais, tais como a construção de sistemas dinâmicos complexos capazes de gerar variações infinitas produzindo eventos únicos e não reprodutíveis. Desta série fazem parte as performances audiovisuais *Post-Human Paradigm* (2001) realizada com Carlos Cidrais na Bienal de Cerveira, *Cyborg n°1* (2001) com Luís Girão e Rui Monteiro, apresentado no evento IN_BLOC na Galeria Maus Hábitos no Porto, e *Cyborg n°2* (2002) apresentado no evento RhythmOne e no Cellspace em São Francisco (USA), no mesmo ano. Fazem parte também uma série de peças de software para VJing com as quais actuou sob o nome UPLOAD, consistindo na projecção da festa de encerramento do Porto Capital Europeia da Cultura, realizada com Rui Monteiro. Incluem-se nesta série as instalações: *New Media as Cyborg* (2001) com Tiago Dionísio, apresentado no Edifício Ilídio Pinho da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa; *Dynamic Painting* (2003) apresentado no CITAR — Centro de Investigação das Tecnologias das Artes e *Things To Burn* (2008) inaugurado e exibido no Pavilhão do Conhecimento no âmbito da exposição da 1ª Edição ‘Rede de Residências: Experimentação Arte, Ciência e Tecnologia’ da DGartes e posteriormente apresentado no: Festival Future Places no Porto em Dezembro de 2009, no ENTER 4th Internaciotal Art/Science/Technology Festival em Praga em Maio de 2009, e na exposição ‘Uncharted’ na SantralInstanbul em Istambul co-produzida pelo ZKM, ECAL e Bilgi University.

Série Vídeoarte Interactiva. A vídeo arte interactiva define-se pelo recurso à linguagem vídeo na criação de discursos, narrativas e estratégias não-lineares com incidência em processos de construção e decisão interactiva e participativa.

No âmbito desta série, Quintas criou um conjunto de vídeo-instalações interactivas e performances de dança, e vídeo-projecções interactivas onde a fronteira entre a vídeo-arte e a performance se diluem, explorando o conceito “augmented bodies”¹ definido pela expansão do corpo em múltiplas paisagens digitais, frequentemente invocando a presença, movimento e corporeidade.

Desta série fazem parte as vídeo-instalações interactivas *Body Transfigurations* (2001) exibido no 1º Aniversário do Instituto Português da Juventude no Porto, *Transfigurations* (2003) apresentado no CITAR — Centro de Investigação das Tecnologias das Artes, *Overlap* (2003) apresentado na 4ª Bienal de Jovens Criadores do Clube Português de Artes e Ideias em Junho de 2004, em Silves, *Displacement* (2004) inaugurado na Galeria Labirinto no Porto, posteriormente exibido na 5ª Bienal de Jovens Criadores do Clube Português de Artes e Ideias em Setembro de 2005, em Amarante. Incluem-se nesta série as instalações: *Public eDGe* (2007) realizada com Tiago Dionísio, inaugurada no Festival Internacional de Chihuahua no México em Agosto de 2007, exibido posteriormente na Praça Municipal da Câmara Municipal de Tavira e no Festival Bodig, em Istambul em Setembro de 2008; *The New Light* (2013) exibida no altar da Igreja Paroquial de Óbidos e na fachada de uma Igreja na Mouraria, Lisboa, no âmbito do workshop Urban Interventions da Trienal de Arquitectura de Lisboa. Da série “Augmented Bodies” também fazem parte as performances de Dança e Vídeo-Arte Interactiva *Swap* (2005) e *eDGe* (2007) em co-criação com os coreógrafos João Costa e Andreas Dyrdal, exibidos em vários festivais nacionais e internacionais.

Série ‘Sound Art’ Interactiva: seguimos nesta ordenação a definição da *Sound Art* segundo a qual corresponde a uma prática artística que considera o som em toda a sua plasticidade. Desde o início dos anos 2000 Rudolfo Quintas compõe som interactivo para Vídeo-Instalações Interactivas. Em 2007 iniciou uma série dedicada à *Sound Art* com *Burning The Sound*, propondo uma expansão do campo da performance sonora por via do conceito ‘exorcismo sonoro’. Para este criou o hiperinstrumento *Glitch Delighter*. O *Glitch Delighter* foi concebido durante a residência no Instituto de Sistemas e Robótica no Instituto Superior Técnico em Lisboa em 2007, no âmbito do bolsa residência artística da 1ª Edição ‘Rede de Residências: Experimentação Arte, Ciência e Tecnologia’ da DGartes/ Ministério da Cultura. Este foi apresentado acompanhado da publicação do estudo e processo inerente em Sydney na conferência NIME — New Interfaces for Musical Expression. *Burning The Sound*, a performance desenvolvida com este instrumento foi internacionalmente premiada com o *Transmediale Distinction Award* do Transmediale — Festival de Arte e Cultura Digital, Berlim. Em 2014, no âmbito desta série inclui-se a instalação sonora interactiva PRÉSENCE, apresentada pela primeira vez na exposição colectiva “EVERYTHING WE HEAR AND MANY THINGS WE DON’T”, no Adamastor Studios, em Lisboa.

Série Arte Híbrida: Esta série inclui trabalhos de investigação na zona híbrida entre ciência, arte e tecnologias emergentes. Nesta inclui-se o processo de investigação desenvolvido na

residência artística no ISR — Instituto de Sistemas e Robótica do Instituto Superior Técnico em Lisboa em 2007, através da 1ª Edição do programa de residências artísticas da ‘Rede de Residências: Experimentação Arte, Ciência e Tecnologia’ da Direcção Geral das Artes (ex- Instituto das Artes), da qual resultou um hiperinstrumento cuja categoria se inclui na série da arte sonora.

Em 2014 Quintas iniciou uma colaboração em residência com o Laboratório do Tomas Kirchhausen do Centro de Biologia Celular e Molecular da Harvard Medical School da Universidade de Harvard, em Boston. Esta colaboração teve como escopo explorar as relações Micro/Macro do corpo, com vista ao desenvolvimento de um artefacto audiovisual interactivo baseado nas dinâmicas da microbiologia celular e molecular. A vitalidade desta integração no seu trabalho decorre da colaboração conjunta entre a Universidade Aberta e o Laboratório do Tomas Kirchhausen do Centro de Biologia Celular e Molecular da Universidade de Harvard, em Boston. Como primeiro resultado desta colaboração figura a escultura Absorption, na qual são desenvolvidas tecnologias inovadoras para visualização e projecção de imagem, apresentada publicamente pela primeira vez no âmbito da exposição do projecto PRESENCE.

1 CFR. Quintas, R (2009) Swap-project Cycle: The body and its technological expansion (2000–2007). In *Book Chapter of Tedance. Perspectives on Technologically Expanded Dance*. Lisbon, FMH, 2009.

RUDOLFO QUINTAS:

Biography

Rudolfo Quintas (Porto, 1980) is a portuguese artist and researcher that develops multi-disciplinary projects in the scope of the digital arts. He creates audio-visual installations, performances and software pieces at the crossroad between art, design, technology and science, since the late 90's. His work explores interactive processes, calling for the participation of the audience, made co-creator, in a dynamic of intuitive and emotional interaction in formally depurate and minimal environments, situations or relations, which composition is determined by strategies of subtle balance between control and randomness flows.

He has accomplished several artist residencies and lectured in several international public talks and workshops on the digital arts. In Portugal, Quintas taught at the Escola Superior de Arte e Design das Caldas da Rainha and at Beira Interior University. Quintas has presented his work internationally in galleries and festivals, among which Transmediale (Berlin), Dox Galery & ENTER (Prague), Fundació "La Caixa" (Barcelona), La Casa Encendida (Madrid), Moozak Festival/Media Opera (Vienna), Today's Art (The Hague), STEIM (Amsterdam), e-PULSE (Breda), Santralistanbul & Bodig (Istanbul), Pixelache/Kiasma (Helsinki), NIME (Sidney), OFFF (Lisbon), Royal College of Art (London). In Portugal, at the space Negócio ZDB (Lisbon), Carlos Alberto Theatre (Porto), Vila Flor Cultural Centre (Guimarães), Teatro Circo (Braga), Pavillion of Knowledge (Lisbon), Jovens Criadores (ed. 2005, 2007, 2008), among others. He was awarded with the acclaimed prize Transmediale Distinction Award of the Transmediale festival in Berlin. His work is edited in specialized publications such as *Performance Research* (Routledge), *NIME — New Interfaces for Musical Expression* and art editions such as *Younger Than Jesus: Artist Directory* co-edited by the New Museum New York and Phaidon Press.

The work of Rudolfo Quintas can be summarized in 4 major series, according with the media and the experiences on which they are focused.

Interactive Generative Art Series. Generative Art is realized through de genetical programming (code) of artificial events, such as the construction of dynamic complex systems capable of generating endless variations, producing unique and non-reproducible events. Audio-visual performances such as *The Post-Human Paradigm* (2001), *Cyborg nr.1*, *Cyborg nr. 2* and a set of software pieces for Vjing, were Quintas worked under the artistic name UPLOAD, are part of this series. The first is co-authored with Carlos Cidrais, as a result of the artistic residence "Laboratório de Arte e Tecnologia", Cerveira Biennial, August 2001. The second is co-authored with Luís Girão and Rui Monteiro and was presented at the event IN_BLOC at Maus Hábitos Gallery, in December 2001. The third was presented at the event RhythmOne, at the Cellspace, San Francisco (USA), in July 2002. The fourth is a projection co-authored with Rui Monteiro for the closing party of Porto European Capital of Culture.

This series include the installations *New Media as Cyborg* (2001), with Tiago Dionísio, presented at the Ilídio Pinho Building of the Arts School of the Catholic University of Porto, *Dynamic Painting* (2003) presented at CITAR — Research Centre for Science and

Technology of the Arts and *Things to Burn* (2008) displayed at the Pavillion of Knowledge in the scope of the exhibition 'Rede de Residências: Experimentação Arte, Ciência e Tecnologia [Residencies Network: Experimentation Art, Science and Technology]' by Dgartes, and later at: the Festival Future Places in Porto, in December 2009, at the ENTER 4th International Art/Science/Technology Festival in Prague in May 2009, and at the exhibition 'Uncharted' at Santrallistanbul, in Istanbul, co-produced by the ZKM, ECAL and Bilgi University.

Interactive Video-Art Series. Interactive Video-Art is defined using video language in the creation of non-linear discourses, narratives and strategies with an incidence in processes of interactive and participative construction and decision.

In the scope of this series, Quintas has created a set of interactive video-installations and dance performances, and interactive video-projections where the border between video-art and performance is blurred by exploring the concept "augmented bodies"¹ — defined by the extension of the body in multiple digital landscapes, often highlighting presence, movement and corporeity.

The interactive video-installations *Body Transfigurations* (2001), exhibited in June 2001, at the 1st anniversary of the Instituto Português da Juventude [Portuguese Institute for Youth] at Porto; *Transfigurations* (2003), presented at CITAR — Research Centre for the Science and Technology of the Arts; *Overlap* (2003), presented at the 4th Biennial of Young Creators of the Portuguese Club of Arts and Ideas, in June 2004, at Silves; *Displacement* (2004) inaugurated at Labirintho Gallery at Porto in September 2004, later exhibited at the International Festival of Chihuahua in Mexico, in August 2007 and at the Municipal Square of Tavira City Hall, in August 2007, and at the Bodig Festival in Istanbul, in September 2008 belong to this series of visual research. This series also include *The New Light* (2013), exhibited at the altar of the Parish Church of Óbidos, and in the façade of a Church in Mouraria, in Lisbon, in October 2013, included at the workshop Urban Interventions of the Lisbon Architecture Triennial. The series "Augmented Bodies" include the dance and Interactive Video-Art performances *Swap* (2005) and *eDGe* (2007), in co-creation with the choreographers João Costa and Andreas Dyrdal, exhibited in several national and international festivals.

Interactive Sound Art Series. We follow the definition of Sound Art as the artistic practice that considers sound in all its plasticity. Rudolfo Quintas composes interactive sound for Interactive Video-Installations since the beginning of the 2000's. In 2007, he started a series dedicated to sound art with *Burning The Sound*, proposing an extension of the field of sound performance through the concept 'sound exorcism'. For that, he created the hyper-instrument *Glitch Delighter*, conceived during the residence at the Institute for Systems and Robotics, in the Instituto Superior Técnico in Lisbon, in 2007. This hyper-instrument was presented together with a publication of the study and the underlying process in Sydney, at the conference NIME — New Interfaces for the Musical Expression. *Burning the Sound* the performance developed with this instrument, was internationally awarded with the *Transmediale Distinction Award* of the Transmediale — Digital Art and Culture Festival, Berlin, in 2014. This series also includes the interactive sound installation

PRÉSENCE, presented for the first time in the collective exhibition "EVERYTHING WE HEAR AND MANY THINGS WE DON'T", at the Adamastor Studios, in Lisbon. Hybrid Art Series. This series is the result of a research based practice, creating an hybrid field between science, art and technology. The series includes the research process that developed at the artist residence at the ISR — Institute for Systems and Robotics, in the Instituto Superior Técnico in Lisbon, in 2007, at the 'Rede de Residências: Experimentação Arte, Ciência e Tecnologia' programme held by the Direcção Geral das Artes (former Instituto das Artes), which the result is the hyper-instrument *Glitch Delighter*.

In 2014, Quintas began a collaboration with the Tomas Kirchhausen Laboratory at the Center for Molecular and Cellular Dynamics, Harvard Medical School, in Boston. Through this collaboration, Quintas started a research focusing the Micro/Macro relations of the body, in order to develop an interactive audio-visual artifact based on the dynamics of cellular and molecular microbiology. The sculpture Absortion is the first result of this collaboration, developing innovation in visualization technologies. Absortion has been premiered at PRESENSE exhibition.

1 CFR. Quintas, R (2009) Swap-project Cycle: The body and its technological expansion (2000–2007). In Book Chapter of Tedance. Perspectives on Technologically Expanded Dance. Lisbon, FMH, 2009.

FICHA TÉCNICA EXPOSIÇÃO

Concepção, Direcção Artística e Técnica
/Conception, Technical and Artistic Direction
Rudolfo Quintas

Curadoria /Curator
Verónica Metello

Consultores do Projecto/Project Consultants
Adérito Fernandes Marcos, Mirian Tavares

Colaboração Criativa em Absorption
/Creative Collaborators on Absorption
Tom Kirchhausen, Mario Dominguez

Colaboração Criativa em Absence/Creative
Collaborator on Absence
Filipe Galante

Colaboração Criativa em Bside/Creative
Collaborator on Bside
Miguel Teixeira

Produção Adamastor Studios/Adamastor Studios
Production
Charleine Boieiro

Assistente de Produção/Production Assistant
António Gomes Peixe

Produção Executiva /Executive Production
António Pedro Lima

Design Gráfico /Graphic Design
Sandra de Matos

Programa Pedagógico /Pedagogical Program
Sónia Alves

Estratégia de Comunicação /Press
Carla Isidoro

Comunicação Arte & Ciência /Art & Science
Communication
Aida Silva

Documentário/Video Documentary Director
Simon Philippe

Fotografia /Photography
João Gaspar

Assistentes de Montagem /Exhibition Installation
**António Gomes Peixe, Pedro Aires, Isabel Santos,
Sofia Erzini, Carlos Cavaleiro, Marina Albuquerque,
Rodolfo M. G. Costa, Rita Félix, Rogério de Sousa
Silva, Rodrigo Jesus, Filipa Duarte Lima, Francisco
Lima, Frederico Rodrigues, Márcia Marques, Maria
Luísa Ramires**

FICHA TÉCNICA CATÁLOGO

Edição /Editor
Verónica Metello

Textos /Texts
**Adérito Fernandes Marcos, Verónica Metello,
Sónia Alves, Mirian Tavares, Rudolfo Quintas,
Mirian Tavares**

Design Gráfico /Graphic Design
Eva Gonçalves

Traduções /Translations
**Pablo Feron, Yvonne Gullander M., Cristina Novo,
Manuela Teles**

Revisão /Proof-reading
Cristina Novo

ISBN: 978-989-99370-1-7
Copyright: Artech-International

Artech-Int — Associação Internacional de Arte
Computacional
(www.artech-international.org)

APOIOS:



PRODUÇÃO:



CO-PRODUÇÃO:



Tomas Kirchhausen

CO-FINANCIAMENTO:



It is about setting in
motion a velocity,
connecting, connecting
to the flux, to the current,
to the context, making
something move, move
together, propagate.
One is never the same.
To enter the protocol, to
affect and be affected.